

## **BAB 2**

### **TINJAUAN TEORI DAN DATA PADA PERANCANGAN FASILITAS EDUKASI REKREASI LALU LINTAS DARAT**

#### **2.1 Pengertian Edukasi**

Edukasi adalah penambahan pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui teknik praktik belajar atau melalui instruksi, bertujuan untuk mengingat fakta atau kondisi nyata, dengan cara memberikan dorongan terhadap pengarahannya (self direction), dan aktif memberikan informasi informasi atau ide baru (Craven dan Hirnle, 2000)

Edukasi sudah didapatkan sejak bayi hingga seumur hidupnya. Edukasi sangatlah penting bagi semua manusia agar dapat mendapat informasi yang nantinya dapat berguna kelak bagi dirinya sendiri.

Beberapa pengertian edukasi atau pendidikan menurut M.J.Langeveld (1995), seorang ahli pendidikan, yaitu :

1. Pendidikan merupakan upaya manusia dewasa membimbing manusia yang belum dewasa kepada kedewasaan.
2. Pendidikan ialah usaha menolong anak untuk melaksanakan tugas – tugas hidupnya, agar bisa mandiri, akil – balik, dan bertanggung jawab secara susila.

3. Pendidikan adalah usaha mencapai penentuan diri dan tanggungjawab.

Edukasi atau disebut juga dengan pendidikan merupakan segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan (Notoadmojo, 2003).

Edukasi merupakan proses belajar dari tidak tahu menjadi tahu. Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, sudah semestinya usaha dalam menumbuh kembangkan pendidikan secara sistematis dan berkualitas perlu terus di upayakan, sehingga tujuan dari proses pendidikan dapat dicapai secara optimal.

Seiring berjalannya waktu, system edukasi sudah tidak lagi hanya berupa teori. Akan tetapi pembelajaran sudah mulai memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada.

*Sumber: beritabaik.id*

## **2.2 Pengertian Rekreasi**

Rekreasi adalah kegiatan yang menyehatkan pada aspek sosial, fisik dan mental. aktivitas rekreasi adalah pelengkap dari kerja, oleh karena itu rekreasi adalah kebutuhan semua orang (J B. Nash 2009).

Dapat diartikan bahwa rekreasi adalah “menciptakan kembali” rekreasi orang tersebut, ada upaya revitalisasi jiwa dan tubuh yang terwujud karena ‘menjauh’ dari kegiatan rutin dan kondisi yang menekan dalam kehidupan sehari-hari.

Landasan rekreasi berbasis edukasi kini diangkat kembali, sehingga sering diistilahkan dengan pendidikan rekreasi, tujuan utamanya adalah mendidik orang dalam bagaimana memanfaatkan waktu senggang mereka.

### **2.2.1 Jenis-Jenis Rekreasi**

Jenis-jenis rekreasi adalah sebagai berikut:

- **Pariwisata:** Pariwisata atau turisme adalah suatu kegiatan perjalanan yang dilakukan dengan tujuan liburan atau rekreasi, dan juga persiapan yang dilakukan untuk kegiatan ini. Menurut organisasi Pariwisata Dunia, seorang turis atau wisatawan adalah seseorang yang melakukan perjalanan paling tidak sejauh 80 km (50 mil) dari rumahnya dengan tujuan rekreasi.



**Gambar 2.7 Ilustrasi Pariwisata**

Sumber: [hestanto.web.id](http://hestanto.web.id)(diakses pada 12-03-2020)

- Olahraga: Olahraga adalah aktivitas untuk melatih tubuh seseorang, tidak hanya secara jasmani tetapi juga rohani (misalkan olahraga tradisional dan modern).
- Permainan: Permainan adalah sebuah kegiatan rekreasi dengan tujuan bersenang-senang. Mengisi waktu luang, atau berolah raga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Permainan ada tingkatannya berdasarkan umur, ada permainan anak dan ada permainan dewasa. Ada juga permainan untuk umum yaitu permainan komputer.
- Hobi: Hobi adalah kegiatan rekreasi yang dilakukan pada waktu luang untuk menenangkan pikiran seseorang. Kata Hobi merupakan sebuah kata serapan dan Bahasa Inggris "Hobby". Tujuan hobi adalah untuk memenuhi keinginan dan mendapatkan kesenangan . Terdapat berbagai macam jenis hobi seperti mengumpulkan sesuatu (koleksi), membuat, memperbaiki, bermain dan pendidikan dewasa.

Rekreasi dapat dibedakan jenisnya melalui sifat, objek, tingkatan umur, waktu penyelenggaraan, serta tempatnya. Rekreasi pada proyek ini merupakan jenis rekreasi yang sifatnya mengedukasi yang objeknya aktif karena pengunjung ikut terlibat dalam objek rekreasi

serta memiliki tingkatan umur bagi anak-anak usia 4-10 tahun.

### **2.3 Teknologi Digital**

“Teknologi merupakan sebuah benda dan juga objek, serta bahan dan juga wujud yang berbeda dibandingkan dengan manusia biasa” (Naisbit, 2002)

Digital adalah gambar dan grafis yang mendeskripsikan dalam bentuk numeris melalui komputer.

Sehingga dapat diartikan bahwa suatu alat yang tidak lagi menggunakan tenaga manusia secara manual, tetapi lebih pada sistem pengoperasian otomatis dengan sistem komputerisasi atau format yang dapat dibaca oleh komputer.

Teknologi digital dapat memberikan keuntungan lebih luas seperti ekonomi dan sosial. Teknologi digital telah mendorong pertumbuhan, perluasan kesempatan kerja, dan peningkatan layanan publik di berbagai negara meskipun setiap negara memperoleh tingkat keuntungan yang berbeda-beda.

Teknologi digital dapat dimanfaatkan oleh seluruh pihak.

Termasuk anak usia dini, anak usia dini akan belajar mengembangkan kreativitas, inovasi, dan daya imajinasi. Melalui edukasi ini pula orangtua bisa menuntun anak untuk

mengembangkan keberagaman intelegensia. Agar dapat bermanfaat, teknologi digital dapat dijadikan media pembelajaran. Edukasi teknologi digital pada anak usia dini dapat meningkatkan kecerdasan linguistik, logik-matematik, spasial, musik, kinestetik, interpersonal dan intrapersonal, serta kecerdasan naturalis apabila digunakan sebagaimana fungsi nya.

Berikut ini merupakan teknologi digital yang dapat dimanfaatkan sebagai media penyampaian edukasi yang akan digunakan pada perancangan:

- Virtual reality

Virtual Reality merupakan kata gabungan dari Bahasa Inggris, yaitu 'virtual' dan 'reality'. 'Virtual' memiliki arti dekat, sedangkan 'reality' berarti hal-hal nyata yang kita alami sebagai manusia. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Virtual Reality berarti 'mendekati kenyataan'. etika menggunakan virtual reality, otak dan panca indera manusia akan menghasilkan sebuah ilusi. Karena itu, banyak orang bermain gim dengan menggunakan teknologi ini. Menggunakan virtual reality dapat membuat manusia merasa sedang berada di tempat tersebut, sehingga bermain gim akan lebih terasa menyenangkan.



**Gambar 2.1** Ilustrasi Virtual Reality

Sumber: Govtech.com (diakses pada tanggal 12-03-2020)

Adapun virtual reality room, sehingga pengguna yang berada dalam ruangan dapat merasakan seperti pada aslinya

- *Interactive Floor/ Wall*

Hasil sorotan yang berasal dari sebuah proyektor yang dapat berinteraksi dengan penggunanya



**Gambar 2.2** Ilustrasi Interactive Floor

Sumber: *Infinityleap.com*(diakses pada tanggal 12-03-2020)



**Gambar 2.3** Ilustrasi Interactive Wall

Sumber: *Pinterest*(diakses pada tanggal 12-03-2020)

- *Interactive Directory*

Merupakan media penunjuk arah/pemberi informasi bagi pengunjung yang dapat digunakan layaknya penggunaan handphone. Dapat berinteraksi sesuai dengan kebutuhan yang pengunjung inginkan untuk mendapat informasi.



**Gambar 2.4** Ilustrasi Interactive Directory

Sumber: *tvliquidator.com*(diakses pada tanggal 12-03-2020)

- *Curved Display*

Curved Display adalah layar monitor yang melengkung sehingga menghasilkan sensasi 3d, serta sudut pandang lebih lebar.



**Gambar 2.5** Ilustrasi curved display

Sumber: SRYLED(diakses pada tanggal 12-03-2020)

- *Video Mapping*

merupakan sebuah teknik yang menggunakan pencahayaan dan proyeksi sehingga dapat menciptakan ilusi optis pada objek - objek. Objek – objek tersebut secara visual akan berubah dari bentuk biasanya menjadi bentuk baru yang berbeda dan sangat fantastis. Perubahan visual tersebut terjadi dari sebuah proyeksi yang menampilkan grafis video digital kepada suatu objek, benda, atau bidang.



**Gambar 2.6** Ilustrasi Video Mapping

Sumber: [beritabaik.id](http://beritabaik.id) (diakses pada tanggal 12-03-2020)

Dari beberapa teknologi diatas, terdapat beberapa teknologi diantaranya yang akan dimanfaatkan dalam perancangan ini. Diantara lainnya adalah *virtual reality room*, *video mapping*, *interactive wall/floor* serta *interactive directory*.

#### **2.4 Studi Pembelajaran Media Digital Bagi Anak**

Pembelajaran digital merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi pembelajar belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, pembelajar dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan gerak. Dengan kemampuan ini pembelajaran digital dapat diartikan sebagai suatu jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan jaringan komputer lainnya ke seluruh penjuru dunia. (Kitao,1998).

Keuntungan pembelajaran digital adalah media yang menyenangkan, sehingga menimbulkan ketertarikan pembelajar pada program-program digital.

Ahli pendidikan telah menunjuk beberapa fitur dari permainan yang mengizinkan mereka untuk digunakan sebagai alat belajar. Contoh terpilih ditampilkan berikut ini: Are engaging (Dickey 2005); Are motivating (Prensky 2003); Provide experiences (Arena dan Swartz 2013); Provide context (Gee 2003); Provide excellent feedback on performance (Shute 2011); Are interactive (Squire 2008); Are learner centered (Gee 2005); dan Provide just-in-time learning (Shaffer 2006). Melalui kemampuan pembelajaran lewat permainan, penelitian empiris telah menunjukkan bahwa permainan memiliki dampak positif dalam pemahaman konseptual, penyelesaian masalah, kemampuan, berfikir kritis, kemandirian, dan kemampuan berpikir cepat lainnya (Denham 2013; Gee 2003; Habgood dan Ainsworth 2011; Ke 2008; Shute 2011; Tobias dan Fletcher 2011; Van Eck 2006).

Rosenberg (2001) berpendapat bahwa integrasi teknologi pembelajaran dalam kurikulum memberikan peluang kepada pengajar untuk memperkenalkan pembelajaran secara kontekstual kepada pembelajar. Melalui penggunaan teknologi pembelajaran pembelajar dapat menguasai berbagai keterampilan dan kompetensi dalam perangkat lunak dan perangkat keras serta cara penggunaan atau pemanfaatannya.

Dengan adanya media digital sebagai media pembelajaran, pembelajaran menjadi lebih baik, salah satu alasannya karena media digital dapat menampilkan berbagai variasi media yang menarik bagi anak. Perangkat lunak yang disediakan untuk kebutuhan pembelajaran dengan konten digital seperti multimedia, e-learning diusahakan agar mudah digunakan (*user friendly*). Beberapa jenis teknologi pembelajaran digital yang sering digunakan pengajar ketika proses pembelajaran berlangsung, seperti: *notebook, gadget, display*, media interaktif, perpustakaan digital, digital lab, internet dan masih banyak lagi.

## **2.5 Pengertian Lalu Lintas**

Lalu lintas adalah berjalan bolak-balik, hilir mudik dan perihal perjalanan di jalan dan sebagainya serta berhubungan antara sebuah tempat dengan tempat lainnya (Poerwadarminta, 1986) pengertian lalu lintas menurut Undang-undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, maupun pendapat dari para pakar. Menurut Pasal 1 Undang undang Nomor 22 tahun 2009, lalu lintas didefinisikan sebagai gerak kendaraan dan orang di ruang lalu lintas jalan, adalah prasarana yang diperuntukkan bagi gerak pindah kendaraan, orang, dan/atau barang yang berupa jalan dengan fasilitas pendukungnya.

Lalu lintas yaitu gerak pindah manusia dengan atau tanpa alat penggerak dari satu tempat ke tempat lainnya (Ramdlon Naning, 1990) Lalu lintas adalah segala penggunaan jalan umum dengan suatu pengangkutannya. Pengertian dan definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa lalu lintas dalam arti luas adalah setiap hal yang berhubungan dengan sarana jalan umum sebagai sarana utama untuk tujuan yang ingin dicapai.

Lalu lintas memiliki karakteristik tersendiri, maka perlu dikembangkan dan dimanfaatkan sehingga mampu menjangkau seluruh wilayah dan pelosok daratan dengan mobilitas tinggi dan mampu memadukan sarana transportasi lain. Menyadari peranan transportasi yang sangat penting di masa kini, maka lalu lintas ditata dalam sistem transportasi nasional secara terpadu dan mampu mewujudkan tersedianya jasa transportasi yang sesuai dengan tingkat kebutuhan lalu lintas yang tertib, selamat, aman, nyaman, cepat, teratur, lancar, dengan biaya yang terjangkau oleh masyarakat.

### **2.5.1 Macam-Macam Rambu Lalu Lintas**

Rambu lalu lintas adalah bagian dari perlengkapan jalan yang memuat lambing, huruf, angka, kalimat dan perpaduan di antaranya, yang digunakan untuk memberikan peringatan, larangan, perintah dan petunjuk bagi pemakai jalan.

Rambu lalu lintas terdiri dari beberapa jenis, diantaranya adalah :

### 1. Rambu Peringatan

Rambu ini berisi peringatan bagi para pengguna jalan bahwa di depan ada kemungkinan bahaya atau tempat berbahaya. Rambu ini didesain dengan dasar berwarna kuning dengan lambang atau tulisan berwarna hitam dan umumnya berbentuk belah ketupat.



**Gambar 2.8** Rambu Peringatan

Sumber: [medium.com](https://medium.com) (diakses pada tanggal 12-03-2020)

### 2. Rambu Larangan

Rambu ini berisi larangan-larangan yang tidak boleh dilakukan oleh pengguna jalan. Rambu ini dirancang dengan latar putih dan warna lambang atau tulisan merah atau hitam.



**Gambar 2.9** Rambu Larangan

Sumber: [medium.com](https://medium.com) (diakses pada tanggal 12-03-2020)

### 3. Rambu Perintah

Merupakan rambu yang berisi perintah yang wajib dilakukan oleh pengguna jalan. Rambu perintah ini didesain dengan bentuk bundar berwarna biru dengan lambang berwarna putih dan merah untuk garis serong sebagai batas akhir perintah.



**Gambar 2.10** Rambu Perintah

Sumber: [medium.com](https://medium.com) (diakses pada tanggal 12-03-2020)

#### 4. Rambu Petunjuk

Merupakan rambu-rambu yang menunjukkan sesuatu.



**Gambar 2.11 Rambu Petunjuk**  
 Sumber: medium.com(diakses pada tanggal 12-03-2020)

#### 5. Papan Tambahan

Papan tambahan digunakan untuk memuat keterangan yang diperlukan untuk menyatakan hanya berlaku untuk waktu-waktu tertentu, jarak-jarak dan jenis kendaraan tertentu ataupun perihal lainnya sebagai hasil manajemen dan rekayasa lalu lintas.



**Gambar 2.12 Papan Tambahan**  
 Sumber: medium.com(diakses pada tanggal 12-03-2020)

### 2.5.2 Pelanggaran Lalu Lintas

pelanggaran lalu lintas jalan adalah perbuatan atau tindakan yang bertentangan dengan ketentuan-ketentuan peraturan perundang-undangan lalu lintas (Ramdlon Naning, 1990)



**Gambar 2.13** Ilustrasi Pelanggaran Lalu Lintas

Sumber: [jawapos.com](http://jawapos.com)(diakses pada tanggal 12-03-2020)

Pelanggaran yang dimaksud diatas adalah sebagaimana diatur dalam Pasal 105 Undang-undang Nomor 22 tahun 2009 yang berbunyi: Setiap orang yang menggunakan jalan wajib:

- a) Berperilaku tertib; dan/atau
- b) Mencegah hal-hal yang dapat merintang, membahayakan keamanan dan keselamatan lalu lintas dan angkutan jalan, atau yang dapat menimbulkan kerusakan jalan.

Jika ketentuan tersebut diatas dilanggar maka akan dikualifikasikan sebagai suatu pelanggaran yang terlibat dalam kecelakaan.

Untuk memberikan penjelasan tentang pelanggaran lalu lintas yang lebih terperinci, maka perlu dijelaskan lebih dahulu mengenai pelanggaran itu sendiri. Dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) tindak pidana dibagi atas kejahatan (*misdrijve*) dan pelanggaran (*overtredingen*). Mengenai kejahatan itu sendiri dalam KUHP diatur pada Buku II yaitu tentang Kejahatan. Sedangkan pelanggaran diatur dalam Buku III yaitu tentang Pelanggaran. Dalam hukum pidana terdapat dua pandangan mengenai criteria pembagian tindak pidana kejahatan dan pelanggaran, yaitu bersifat kualitatif dan kuantitatif.

### **2.5.3 Pengertian Kecelakaan dan Klasifikasi Kecelakaan**

Kecelakaan sebagai suatu kejadian yang tidak terencana dan tidak terkontrol yang merupakan aksi atau reaksi dari suatu objek, substansi, manusia atau radias yang memungkinkan/ dapat menyebabkan *injury* (Heinrich, 1980)

Kecelakaan umumnya berkonotasi negatif yang mungkin telah dihindari atau dicegah telah keadaan menjelang kecelakaan itu telah diakui, dan ditanggapi, sebelum kejadian tersebut.

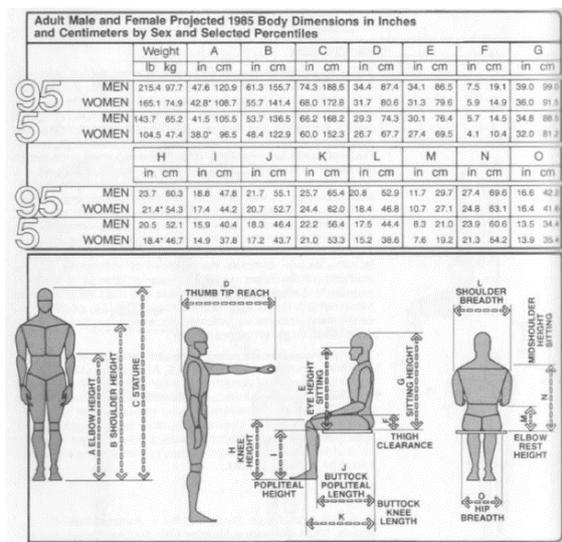
Kecelakaan dikelompokkan menjadi 3 bentuk kecelakaan, yaitu:

- a) Kecelakaan akibat kerja pada perusahaan
- b) Kecelakaan lalu lintas
- c) Kecelakaan di rumah

## 2.6 Studi Antropometri

Pada perancangan Fasilitas Edukasi Rekreasi Lalu Lintas ini, terdapat syarat yang harus dipenuhi yaitu tentang studi antropometri, hal tersebut bertujuan agar para pengunjung dapat menyerap informasi secara maksimal dan menikmati sarana edukasi dengan nyaman.

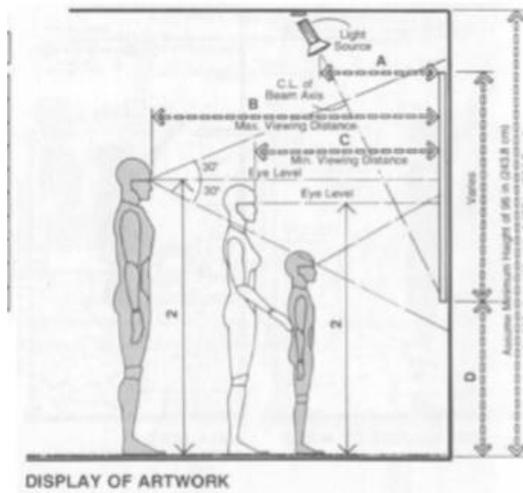
data studi antropometri yang dijadikan sebagai patokan perancangan, diantaranya :



Gambar 2.8 Antropometri Tubuh Manusia

Sumber: Panero, 1979

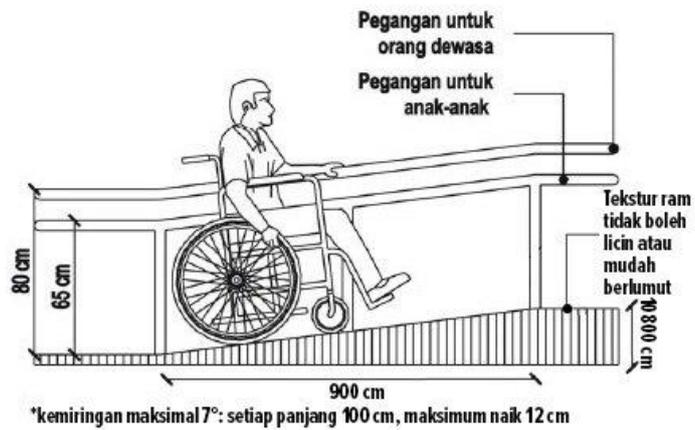
Pada (Gambar 2.8) tentang antropometri tubuh manusia dibutuhkan untuk ukuran standar tubuh manusia dalam aktivitas yang ada di dalam fasilitas ruang edukasi.



Gambar 2.9 Jarak Pandang Manusia

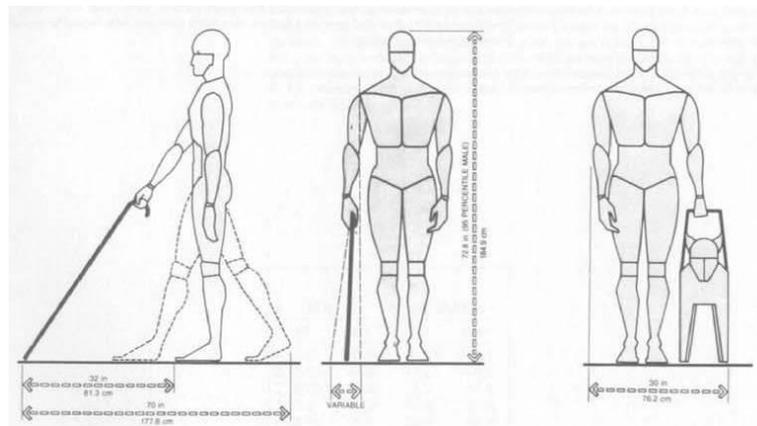
Sumber: Panero, 1979

Gambar 2.9 menunjukkan ergonomi jarak pandang manusia pada umumnya. Jarak pandang anak-anak, wanita, serta pria masing masing berbeda. Sehingga dalam perancangannya perlu disesuaikan dengan tujuan agar pengunjung di dalamnya dapat merasa nyaman, aman sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik



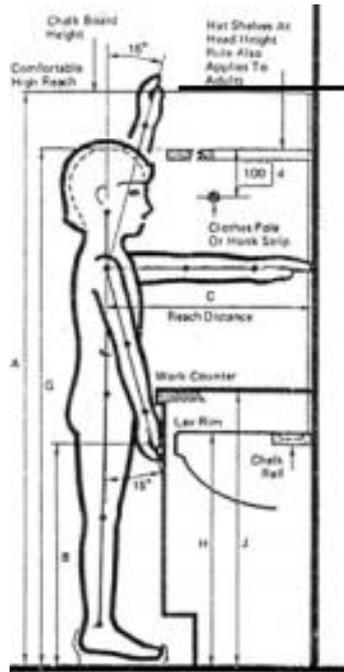
**Gambar 2.10** Ramp Disabilitas

Sumber: kompasiana



**Gambar 2.11** Ergonomi dan Antropometri Manusia Penyandang Cacat dengan Alat Bantu Tongkat.

Sumber: Neufert Panero, 1979



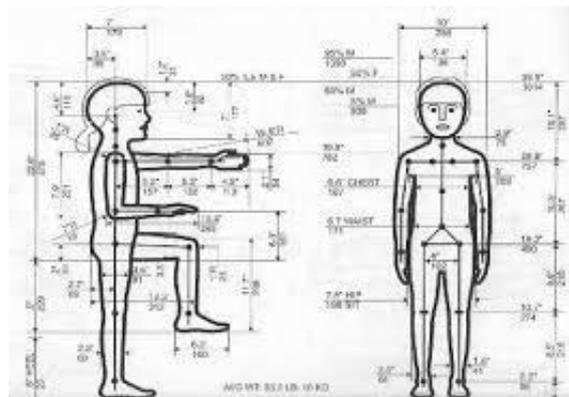
**Gambar 2.12** Tinggi Jaungkauan Anak

Sumber: Ramsey 1994

Gambar 2.5 menunjukkan antropometri tinggi jaungkauan anak di posisi berdiri. Kegiatan di dalam edukasi terdiri dari beberapa aktivitas, diantaranya duduk, berdiri, serta berjalan.

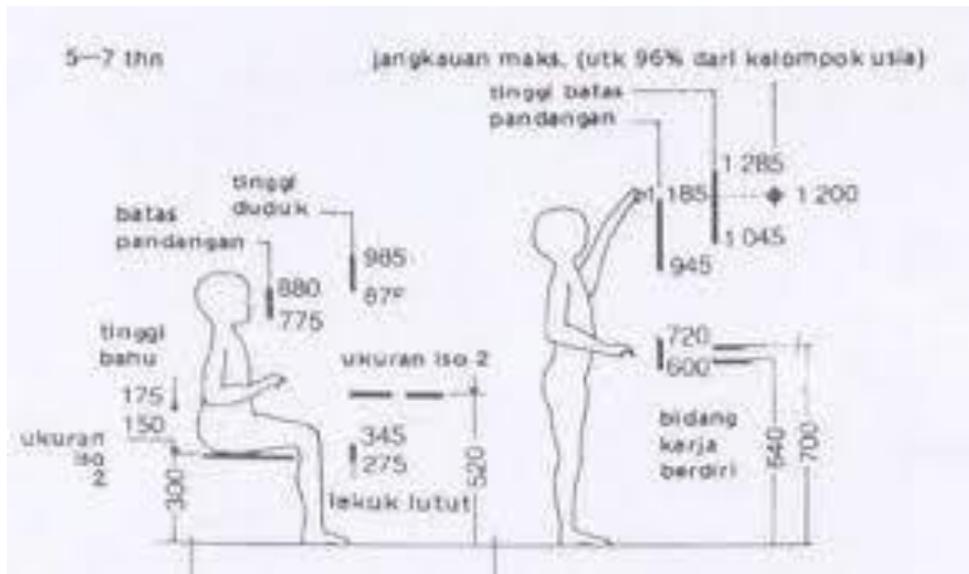
### 2.6.1 Ergonomi Anak

Berikut studi ergonomi yang dijadikan sebagai patokan dalam perancangan:



**Gambar 2.13** jangkauan anak

Sumber: Ramsey 1994



**Gambar 2.14** Ergonomi posisi anak

Sumber: [binus.library.ac.id](http://binus.library.ac.id) (diakses pada tanggal 15-03-2020)

## 2.6.2 Standarisasi Material Anak

Badan Standardisasi Nasional (BSN) menetapkan beberapa Standar Nasional Indonesia (SNI) mengenai mainan anak. Hal ini dapat menjadi acuan perancangan dalam memilih jenis jenis material yang aman bagi anak. Hal tersebut sudah diatur dalam Peraturan Menteri (Permen) Perindustrian No. 24/M-IND/PER/4/2013 Tentang Pemberlakuan SNI secara wajib. Diantaranya adalah:

- **SNI ISO 8124:** ini menerangkan kriteria yang dapat diterima untuk karakteristik struktur mainan, seperti bentuk, ukuran, kontur, pengaturan jarak (misalnya

kerincingan, bagian-bagian kecil, ujung dan tepi tajam, dan celah garis engsel) sebagaimana kriteria yang dapat diterima untuk sifat tertentu dari beberapa kategori mainan (seperti nilai energi kinetik maksimum untuk proyektil yang ujungnya tidak memantul (*non-resilient tipped projectile*) dan sudut ujung minimum (*minimum tip angles*) untuk mainan yang dinaiki (*ride-on toys*).

- **SNI ISO 8124 – 2:2010:** Sifat mudah terbakar. Standar ini mengatur kategori bahan mudah terbakar yang dilarang digunakan pada semua mainan, dan persyaratan mudah terbakar pada mainan tertentu ketika terkena sumber api yang kecil.
- **SNI ISO 8124-4:2010:** Ayunan, seluncuran dan mainan aktivitas sejenis untuk pemakaian di dalam dan di luar lingkungan tempat tinggal. Standar ini menetapkan persyaratan dan cara uji mainan aktivitas untuk penggunaan keluarga yang ditujukan bagi anak-anak di bawah 14 tahun untuk bermain di dalamnya.
- **SNI IEC 62115:2011:** menetapkan persyaratan mutu yang setidaknya menyangkut fungsi tersendiri pada mainan yang menggunakan perangkat elektrik.
- **SNI 7617:2010:** Persyaratan zat warna azo, kadar formaldehida dan kadar logam terekstraksi pada kain
- **EN 71-5** *Chemical toys*

### 2.6.3 Warna Untuk Anak

Warna juga memainkan peran penting untuk merangsang perkembangan otak anak. Dengan warna anak dapat mengekspresikan dirinya serta menjadikan anak lebih percaya diri dan membangkitkan kreativitas anak.

Salah satu Departemen Pengembangan Anak di *California State University Fullerton* pernah melakukan studi tentang warna dan asosiasi terhadap emosional anak-anak.

Dalam studi tersebut, anak-anak usia antara 5 hingga 6 tahun diminta untuk memilih warna favorit dari 9 warna yang diberikan secara acak sesuai dengan perasaan mereka saat itu. Berikut hasilnya:

69 persen dari anak-anak memilih warna-warna cerah yang mengungkapkan kebahagiaan dan kegembiraan seperti pink, biru dan merah. Beberapa memilih hitam, abu-abu dan coklat yang menunjukkan emosi negatif seperti kesedihan.

Berikut arti dari beberapa warna:

#### **1. Putih**

Melambungkan kegembiraan, kedamaian, kemurnian dan kebersihan.

#### **2. Kuning**

Warna ini menenangkan saraf dengan memberikan efek menenangkan dan juga dikenal dapat merangsang aktivitas otot.

### **3. Biru**

Warna biru menandakan keyakinan, perdamaian dan kebijaksanaan dan dapat membantu menenangkan saraf anak, serta memberikan tidur yang baik di malam hari.

### **4. Hijau**

Hijau adalah warna yang menandakan penyegaran dan membantu memperkuat harga diri dan menyalakan harapan. Hijau adalah warna yang sangat menggembirakan dan idealnya cocok untuk anak-anak yang memiliki perasaan rendah diri dan perasaan tertekan.

### **5. Merah**

Merah adalah warna yang menarik yang menandakan gairah, keinginan dan membuat anak Anda bersemangat.

### **6. Ungu**

Warna ini menandakan kekuasaan, kemewahan dan royalti bila muncul dalam nuansa lebih gelap. Nuansa ringan seperti lavender memberikan suasana damai dan membantu menenangkan saraf. Warna ungu yang sangat gelap tidak direkomendasikan karena dapat membangkitkan rasa frustrasi dan kesedihan pada anak-

anak. Anak-anak tidak menangkap warna ini begitu mudah.

## 7. Coklat dan abu-abu

Coklat dan abu-abu adalah beberapa nada bumi. Warna ini adalah warna ideal untuk anak-anak yang hiperaktif dan penuh dengan energi. Warna ini memberikan relaksasi, kehangatan, kenyamanan. (Lifemojo)

black	dark gray	dark brown	brown
charcoal	gray	brown	camel
gray	light gray	beige	beige
white	bone	cream	cream
pink	light pink	peach	peach
fuchsia	pink	coral	coral
red	red	red	red
plum	mauve	rust	orange
purple	plum	orange	copper
cobalt	violet	mustard	yellow
navy	periwinkle	banana	banana
blue	light blue	green	chartreuse
blue-green	sea foam	olive	green
turquoise	turquoise	hunter	celery
emerald	emerald	teal	teal

**Gambar 2.15** Warna

Sumber:[yec.co.id](http://yec.co.id)(diakses pada tanggal 15-03-2020)

### 2.6.4 Karakter Anak

karakter dapat dimaknai sebagai moral atau etika dalam bertingkah laku. Karakter merupakan suatu sikap yang

sudah terpatrit dalam diri seseorang dan telah menjadi kebiasaannya dalam kehidupan sehari-hari. Karakter dapat dijadikan sebagai tolak ukur antara kebaikan maupun keburukan.

Dalam kaitannya dengan penanaman nilai-nilai karakter, maka dimulai sejak anak usia dini. Karena anak usia dini merupakan masa-masa awal perkembangan yang tepat untuk diberikan pendidikan. Para pakar pendidikan menyebut usia ini sebagai masa-masa keemasan anak (the golden age). Dalam kajian neurosains disebutkan bahwa setiap anak yang baru dilahirkan perkembangan sel saraf pada otak mencapai 25%, sampai usia 4 tahun mengalami perkembangan 50%, dan sampai usia 8 tahun mencapai 80%, selebihnya berkembang sampai usia 18 tahun (Mulyasa, 2012: 2).

Begitupun dalam proses belajar dan bermain. Anak-anak memiliki karakter yang berbeda-beda. Pada seorang anak, belajar secara akademik adalah salah satu aspek penting yang perlu ia lakukan, dalam rangka mengembangkan kemampuan berpikir (kognisi), kecerdasan emosi dan bahasa, serta kemampuan motorik baik motorik kasar maupun motorik halus. Aspek-aspek ini akan menjadi dasar bagi dirinya untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan hidup (life skill) yang akan memudahkannya

untuk berfungsi dalam kehidupan personal dan sosialnya secara optimal. Individu belajar melalui:

10 % Dari bacaan/membaca

20% Dari apa yang didengar

30% Dari apa yang dilihat

50% Dari yang dilihat dan didengar

70% Dari apa yang dikatakan

90% Dari apa yang dilakukan (DePorter, 2005)

## 2.7 Analisa Studi Banding Fasilitas Sejenis

Sebelum melakukan suatu perancangan, sangat diperlukannya data perbandingan untuk mendukung suatu perancangan yang nantinya dapat menjadi perbandingan untuk menyesuaikan kebutuhan. Berikut paparan tentang data studi banding yang telah dilakukan di Taman Lalu Lintas yang berlokasi di Jl. Belitung No.1, Merdeka, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat 40113.

*Tabel 2.1 Data Studi Banding*

No	Aspek	Data Studi Banding	Potensi	Kendala
1	Lokasi	Jl. Belitung No.1, Merdeka, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat 40113.	Berada di pusat kota sehingga akses pengunjung mudah	Dekat area sekolah sehingga jam tertentu jalanan padat
2	Riwayat Fungsi	-Lapang latihan militer Belanda 1989		

	Bangunan	-Taman Nusantara (1925) -Taman Lalu Lintas (1958)		
3	Kondisi Geografis	<p>Taman Lalu Lintas Bandung terletak di Kelurahan Merdeka, Kecamatan Sumur Bandung, Wilayah Pengembangan Cibeunying, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat. Kecamatan Sumur Bandung secara umum berada pada ketinggian 687,5 m di atas permukaan air laut dengan suhu rata-rata 23,6 oC.</p> <p>Secara geografis, taman ini terletak di antara 107°06' 23" Bujur Timur dan 6°09' 20,48" Lintang Selatan. Luas taman ini kurang lebih 3,5 hektar dan dilengkapi dengan berbagai jenis pohon dan tanaman berbunga. Taman ini dibatasi oleh empat ruas jalan, yaitu Jalan Aceh (sebelah utara), Jalan Belitung (sebelah selatan), Jalan Kalimantan (sebelah timur), dan Jalan Sumatera (sebelah barat)</p> <p>Sumber: (Dinas Tata Ruang dan Cipta Karya, 2006)</p>	Site mudah diakses dari pintu depan maupun belakang	
4	Arah Mata Angin	Menghadap ke arah selatan jl. Belitung, arah barat terdapat sekolah swasta, arah utara menghadap ke jl. Aceh	Banyak arah yang menghadap jalan raya sehingga akses untuk ke area lokasi sangat mudah.	

5	Vegetasi	 <p>Gambar 2.13 Pohon Angsana Sumber: dokumen pribadi</p>  <p>Gambar 2.14 Pohon Kipayung Sumber: dokumen pribadi</p>  <p>Gambar 2.15 Pohon Pinus Sumber: dokumen pribadi</p>	<p>Dengan banyaknya pohon yang di tanam, keadaan di eksisting menjadi Indang serta asri. Sehingga di siang hari. Teriknya panas matahari tidak langsung terkena pengunjung</p>	<p>Apabila hujan besar turun, dikhawatirkan pepohonan tua tumbang</p>
6	Fasilitas Luar Bangunan	<p>Terdapat pintu masuk yang hanya ada di jl. Belitung Pintu masuk pengunjung serta barang terdapat pada tempat yang sama Parkir mobil/motor pengunjung hanya tersedia di jl. Belitung</p>		<p>Pengunjung kekurangan lahan parkir sehingga seringkali parkir sembarangan</p>

<p>7</p>	<p>Fasilitas yang ada</p>	 <p>Gambar 2.16 Ruang Bermain Token Sumber: dokumen pribadi</p>  <p>Gambar 2.17 Ruang PPIPK Sumber: dokumen Pribadi</p>  <p>Gambar 2.18 Rumah Pohon Sumber: dokumen pribadi</p>  <p>Gambar 2.19 Riverside Sumber: dokumen pribadi</p>  <p>Gambar 2.20 Lintasan Kereta Api Mini Sumber: dokumen pribadi</p>	<p>Fasilitas yang ada memiliki beberapa fasilitas yang sesuai dengan karakteristik perancangan.</p> <p>Diantaranya fasilitas edukasi kereta api yang lengkap dengan lintasan kereta api. Lalu adanya ruang serbaguna bagi pengunjung yang datang berkelompok untuk acara <i>study tour</i>.</p> <p>Adanya fasilitas permainan token sebagai fasilitas tambahan.</p>	<p>Fasilitas ini memiliki kekurangan pada bagian fasilitas edukasi. Kurangnya fasilitas edukasi menjadikan tempat ini lebih mengacu pada fasilitas rekreasi.</p>
----------	---------------------------	--	---	--

	 <p>Gambar 2.21 Stasiun Kereta Api Mini Sumber: dokumen pribadi</p>  <p>Gambar 2.22 Area Piknik Sumber: dokumen pribadi</p>		
--	---	--	--

*Tabel 2.1 Data Studi Banding*