

BAB II DESKRIPSI LOKASI

A. Gambaran Umum Obyek Wisata "Taman Pintar" Yogyakarta

1. Sejarah Obyek Wisata "Taman Pintar" Yogyakarta

Sejak sekitar tahun 90-an telah terjadi ledakan perkembangan sains, terutama Teknologi Informasi yang pada gilirannya telah menghantarkan peradaban manusia ke era tanpa batas. Perkembangan sains adalah sesuatu yang seharusnya patut disyukuri dan tentunya menjanjikan kemudahan-kemudahan bagi perbaikan kualitas hidup manusia. Akan tetapi perkembangan ilmu pengetahuan juga menyembunyikan tantangan berupa sikap manusia atas laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi itu sendiri. Sikap yang tidak tanggap atas laju perkembangan ilmu pengetahuan akan mengasingkan manusia dari perkembangan peradaban, sementara itu pada kenyataannya muncul paradok atas perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Paradok yang muncul seperti di tengah pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah ketidakmampuan untuk mengakses teknologi yang ada karena kurangnya sarana penyampaian ilmu pengetahuan yang memadai.

Menghadapi realitas perkembangan dunia semacam itu, Kota Yogyakarta menggagas sebuah ide untuk mencanangkan program pembangunan Taman Pintar guna mendekatkan jarak antara perkembangan teknologi dengan penyerapan ilmu pengetahuan oleh masyarakat secara umum. Disebut Taman Pintar, karena di kawasan ini siswa mulai pra sekolah sampai SMU bisa dengan

leluasa memperdalam pemahamannya soal materi pelajaran yang diterima di sekolah dan berekreasi.

Target pembangunan Taman Pintar adalah memperkenalkan *science* kepada siswa mulai dari dini. Harapan lebih luas kreatifitas anak didik terus diasah, sehingga bangsa Indonesia tidak hanya menjadi sasaran eksploitasi pasar teknologi belaka, tetapi juga berusaha untuk dapat menciptakan teknologi sendiri. Obyek wisata Taman Pintar ini dibangun diatas tanah seluas 1,2 hektar dengan biaya pembangunan 70 milyar sejak tahun 2003 lalu.

Pemerintah Kota bertekad untuk dapat mewujudkan gagasan ini, walaupun dari sisi pendanaan APBD cukup membebani. Untuk itu pola pembangunan akan dilakukan secara multi tahun dengan tetap mengupayakan usulan pendanaan dari Pemerintah Pusat, Propinsi dan Dunia Usaha (swasta).

2. Lokasi Obyek Wisata "Taman Pintar" Yogyakarta

Obyek wisata "Taman Pintar" dibangun di lokasi yang strategis yaitu berada di kawasan pusat kota Yogyakarta, berdekatan dengan Benteng Vredenburg, Taman Budaya, Istana Negara, Malioboro dan Kraton Yogyakarta yang merupakan pusat bisnis dan budaya di kota Yogyakarta. Taman Pintar Yogyakarta terletak di kawasan kilometer nol dan berjarak 400 meter dari Gedung Negara Yogyakarta. Hal ini menjadikan lokasi Taman Pintar sebagai kawasan premium dikota Yogyakarta. Bangunan Taman Pintar ini direncanakan dengan pertimbangan adanya keterkaitan yang erat antara Taman Pintar dengan fungsi dan kegiatan bangunan yang ada di sekitarnya. Lokasi Obyek wisata

Taman Pintar : Jalan Panembahan Senopati 1-3 Yogyakarta 55122 Telp. +62 274 583 713, 583 631 Fax. +62 274 583 664 E-mail tamanpintar@jogja.go.id
Website <http://tamanpintar.jogja.go.id> www.tamanpintar.com

3. Konsep Obyek Wisata "Taman Pintar" Yogyakarta

Konsep pembangunan Taman Pintar ditekankan pada ilmu pengetahuan eksakta yang merupakan basis perkembangan teknologi. Kelompok sasaran dari program pembangunan Taman Pintar adalah anak-anak dari usia pra sekolah hingga tingkat sekolah menengah. Rentang usia kelompok sasaran ini dipilih karena dipandang sebagai generasi penerus bangsa yang potensial untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Program pembangunan Taman Pintar mempunyai arahan yang dirumuskan dalam wujud visi, misi, tujuan dan tema serta motto Taman Pintar. Arahan program pembangunan Taman Pintar sebagai acuan dalam perencanaan, pelaksanaan fisik pembangunan hingga pengelolaan Taman Pintar (<http://www.tamanpintarjogja.go.id>, diakses 20 November 2013).

B. Identitas Taman Pintar Yogyakarta

1. Visi dan Misi

Visi

Visi Taman Pintar adalah sebagai wahana ekspresi, apresiasi dan kreasi sains dalam suasana yang menyenangkan.

Misi

Menumbuh kembangkan minat anak dan generasi muda terhadap sains melalui imajinasi, percobaan dan permainan dalam rangka pengembangan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas.

2. Logo

Logo dari "Taman Pintar" merupakan penyederhanaan bentuk dari *fireworks* (Kembang Api).

Makna Logo

Kembang api adalah simbolisasi dari intelegensi dan imajinasi. Dalam bahasa jawa, kembang api menggambarkan "mlethik", Pintar, "Padhang" , "Mak Byaar" , Pintar Kembang Api merupakan sesuatu yang menyenangkan dan menghibur sesuai dengan visi "Taman Pintar" yaitu wahana ekspresi, apresiasi, kreasi sains dalam suasana yang menyenangkan.

Gambar Logo yang muncul ke luar mengandung makna *Outward Looking* yaitu selalu melihat ke luar untuk terus belajar mengikuti dinamika perubahan di luar dirinya. Gambar logo tampak seperti matahari mengandung makna menyinari sepanjang masa. Jari jemari kembang api melambangkan keselarasan antara intelegensi dan social life, diharapkan pengguna "Taman Pintar" mempunyai IQ, SQ, dan EQ.

Efek perspektif adalah simbolisasi "sesuatu yang tinggi" atau cita-cita dan pengharapan bahwa "Taman Pintar" akan membantu generasi muda Indonesia, khususnya Yogyakarta dalam meraih cita-citanya. Miring ke kanan merupakan visualisasi pergerakan ke arah yang lebih baik. Warna gabungan hijau dan biru melambangkan pertumbuhan tak terbatas.

3. Maskot

Maskot Taman Pintar adalah burung hantu bernama Tepi. Burung Hantu adalah spesies burung yang banyak melakukan aktivitas di malam hari. Dengan kepekaan yang dimilikinya, ia mempelajari alam sekitar dengan merasakan semua kejadian alam yang ada di sekelilingnya.

Makna Maskot

Nama Tepi merupakan akronim dari Taman Pintar. Burung Hantu sebagai lambang ilmu pengetahuan mampu mewakili fungsi Taman Pintar sebagai wahana apresiasi, ekspresi dan kreasi sains bagi para pelajar di Kota Yogyakarta. Sayap yang mengepak terbuka, simbol untuk menyambut semua pelajar untuk berproses di Taman Pintar. Mata yang membelalak lebar mencerminkan semangat untuk belajar yang tidak mengenal lelah.

Blangkon sebagai identitas lokal Taman Pintar yang berada di Kota Yogyakarta. Tas sebagai salah satu atribut yang identik dengan pelajar. Model eksekusi dengan ilustrasi menampilkan kesan muda, dinamis serta penuh fantasi. Warna coklat melambangkan kehangatan dari proses apresiasi dan ekspresi sains di Taman Pintar

4. Motto

Obyek wisata "Taman pintar" mempunyai motto "Mencerdaskan dan Menyenangkan". Mengejawantahkan salah satu ajaran dari bapak pendidikan Ki Hajar Dewantara yaitu :

- a. *Niteni* : memahami
- b. *Niroake* : menirukan
- c. *Nambahi* : mengembangkan

5. Tujuan

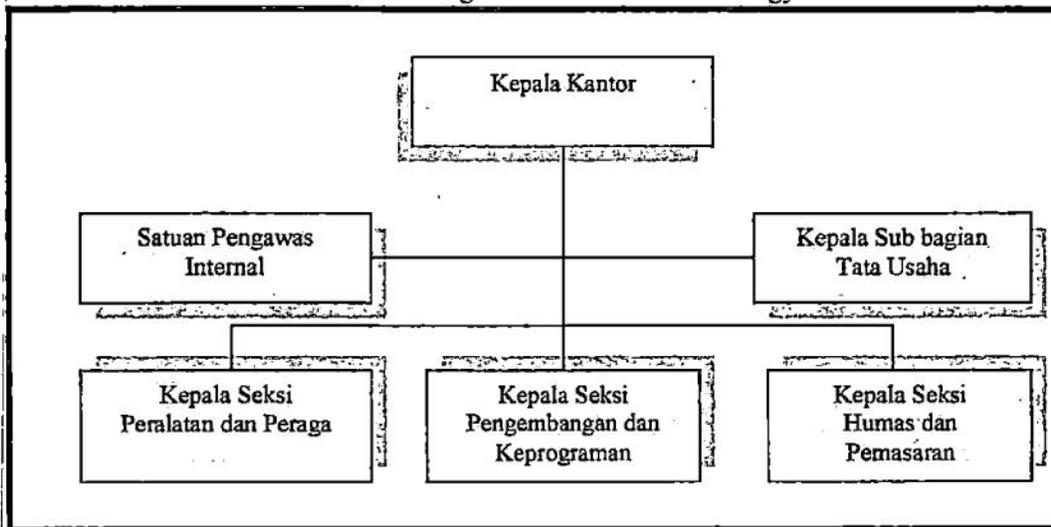
Adapun Tujuan dari pembangunan "Taman Pintar" antara lain :

- a. Menyediakan sarana pembelajaran sains bagi siswa yang mendukung kurikulum pendidikan.
- b. Memotivasi anak dan generasi muda untuk mencintai sains
- c. Membantu guru dalam mengembangkan pengajaran di bidang sains
- d. Memberi Alternatif wisata sains
(<http://www.tamanpintarjogja.go.id>, diakses 20) November 2013).

C. Struktur Organisasi Obyek Wisata "Taman Pintar" Yogyakarta

Struktur organisasi merupakan unsur yang sangat penting bagi sebuah perusahaan. Mekanisme kerja atau operasionalisasi seluruh kegiatan perusahaan dapat berjalan dengan baik bila struktur organisasinya jelas. Selain itu dengan pembagian kerja karyawan dan *job description* yang jelas akan memperlancar tercapainya tujuan perusahaan. Struktur organisasi obyek wisata Taman Pintar seperti yang dijelaskan pada gambar.

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Taman Pintar Yogyakarta



Pengelola Taman Pintar :

Kepala Kantor/UPT	: Drs. Yunianto Dwisutono
Kepala Sub Bagian Tata Usaha	: Maria Novi Setyawati, S.IP
Kepala Seksi Peralatan Peraga	: Retno Yuliani, M.Ec.Dev
Kepala Seksi Pengembangan Keprograman	: Krismono Adjie, M.Pd
Kepala Seksi Humas Dan Pemasaran	: Afia Rosdiana, M.Pd

D. Zonasi dan Tata Letak

1. Zonasi

Zonasi direncanakan berdasarkan sub-sub tema materi isi sedangkan tata letak anjungan direncanakan berdasarkan alur penyampaian materi sebagai alur pengunjung dan ketersediaan ruang. Perencanaan zonasi yang disesuaikan dengan Sub-sub tema materi isi disusun sebagai berikut :

- a. *Playground* ditetapkan sebagai zona penyambutan dan permainan, zona ini difungsikan sebagai ruang publik sekaligus ruang tunggu bagi pengunjung.
- b. Gedung *Heritage* dan sekitarnya diperuntukkan sebagai zona pendidikan anak usia dini mulai pra sekolah hingga taman kanak-kanak.
- c. Gedung Oval lantai 1 digunakan sebagai zona pengenalan lingkungan dan zona eksepsi ilmu pengetahuan, sedangkan lantai 2 merupakan zona pemaparan sejarah ilmu pengetahuan dan zona metode penelitian.
- d. Gedung kotak lantai 1 digunakan sebagai zona kelengkapan sarana.
- e. Gedung kotak lantai 2 digunakan sebagai zona materi dasar dan zona penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- f. Taman Pintar sebagai tempat pemaparan ilmu pengetahuan dan teknologi juga mempunyai zona untuk eksepsi, laboratorium,

dan perpustakaan (<http://www.tamanpintar.com>, diakses 14 November 2013).

2. Tata Letak

Perencanaan tata letak anjungan-anjungan materi isi disusun pada setiap zonasi yang ada dengan memperhatikan kesesuaian tema dan sub tema. Konsep penyusunan tata letak secara garis besar disusun sebagai berikut :

- a. Playground sebagai area permainan, tata letak anjungan disusun tersebar untuk menghindari penumpukan pengunjung, sebagai daya tarik utama direncanakan adanya area permainan air.
- b. Gedung Heritage barat dan Timur serta ruang terbuka di sekitarnya sebagai zona bagi anak usia pra sekolah hingga taman kanak-kanak.
- c. Anjungan pada gedung *Heritage* disusun dengan tata letak menurut pembagian ruang yang telah ada. Sedangkan lokasi di sekitarnya dimanfaatkan untuk area permainan dan kelas terbuka. Pada zona ini anjungan direncanakan sebagai media bagi pendidikan anak usia dini dengan memperhatikan aspek-aspek perkembangan anak.
- d. Gedung oval lantai 1, sebagai zona pengenalan lingkungan untuk meningkatkan kearifan terhadap lingkungan diletakkan anjungan aquarium, hutan buatan dan kawasan karst gunung sewu.

- e. Gedung oval lantai 2 sebagai zona sejarah ilmu pengetahuan dan metode penelitian. Pada zona sejarah ilmu pengetahuan ditempatkan anjungan-anjungan yang memaparkan penemuan-penemuan besar umat manusia dan ilmuwan-ilmuwan terkenal. Pada zona metode penelitian ditempatkan anjungan yang dapat memaparkan metodologi penelitian secara umum dan pengungkapan misteri ilmu pengetahuan sebagai sebuah pembuktian hipotesa.
- f. Gedung kotak lantai 1, sebagai sarana kelengkapan Taman Pintar ditempatkan sarana internet, makanan dan media promosi bagi umum.
- g. Gedung Kotak Lantai 2, sebagai wahana penempatan zona materi dasar dan zona penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada zona materi dasar ditempatkan anjungan-anjungan guna memaparkan ilmu-ilmu dasar eksakta yang meliputi : matematika, fisika, kimia dan biologi. Pada zona penerapan ilmu pengetahuan anjungan yang disusun secara garis besar terbagi atas paparan penerapan teknologi modern dan tradisional.
- h. Laboratorium, sarana laboratorium terletak digedung kotak lantai 2, laboratorium ini direncanakan untuk membantu siswa sekolah

menengah pertama dan umum dalam pembelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi yang tidak didapatkan disekolah.

- i. Perpustakaan, sarana perpustakaan terdapat di gedung kotak lantai 2. Perpustakaan ditekankan untuk membantu siswa tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah serta masyarakat umum dalam pembelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi. Fasilitas yang disediakan oleh perpustakaan meliputi buku-buku cetak dan buku-buku digital.
- j. Dome Area, area ini merupakan area pemajangan hasil-hasil karya murid/guru serta eksebisi ilmu pengetahuan (<http://www.tamanpintar.com>, diakses 14 November 2013).

E. Fasilitas Taman Pintar Yogyakarta

1. Alat-alat peraga Iptek yang interaktif

Alat-alat peraga pendidikan yang memiliki penekanan kearah sains eksakta/teknologi dengan tidak meninggalkan kearifan lokal dan pengenalan lingkungan hidup, guna merangsang keingintahuan dan kebutuhan akan pemahaman sains dan teknologi. Para pengunjung bisa terlibat secara langsung.

2. *Exhibition Hall*

Exhibition hall berada di gedung kotak lantai 1, Tempat ini dapat digunakan untuk mengadakan event dan pameran sekolah/instansi dalam ruang.

3. *Audiovisual Room*

Ruang *audiovisual* ini berada di gedung kotak lantai 1, berupa ruang pertemuan dengan kapasitas 30 kursi serta mempunyai fasilitas AC dan *Whiteboard*.

4. Radio Anak Jogja

Radio yang berfungsi sebagai media publikasi dan penyiaran segala kegiatan anak di Yogyakarta, khususnya yang berlangsung di Taman Pintar Yogyakarta. Mengudara pada frekuensi 1188 AM dan 99,9 FM mulai pukul 05.55 - 22.00 WIB. Di tempat ini anak bias mendapatkan tambahan pengetahuan tentang dunia penyiaran serta bisa mengembangkan bakat potensinya. Kontak Radio Anak Jogja (RAJ) : Tel. 0274-551320 (kantor) , 551321 (studio) Sms: 081 2269 4242, Email: radioanakjogja@yahoo.com

5. *Food Court*

Di tempat ini terdapat beberapa stand penjual makanan yang menyajikan menu dengan banyak pilihan sehingga pengunjung bias memilih makanan yang mereka inginkan.

6. Mushola

Mushola di Taman Pintar bernama Musholla "Izul Ilmi". Mushola ini diresmikan oleh Bp. Arif Noor Hartanto, SIP, Ketua DPRD Kota Yogyakarta pada tanggal 20 Mei 2006. Pendirian mushola ini dimaksudkan untuk menyeimbangkan (*balance*) ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) dengan iman dan taqwa (imtaq) kepada Tuhan YME. Mushola yang berkapasitas antara

60-70 orang ini telah diaktifkan untuk sholat Jumat dan juga Sholat taraweh pada bulan Ramadhan.

7. *Souvenir Counter*

Tempat ini menjual aneka *merchandise* obyek wisata Taman Pintar yang unik dan menarik sehingga dapat dibeli untuk kenang-kenangan dan buah tangan.

8. Pusat informasi dan layanan kunjungan rombongan

Di tempat ini, pengunjung bisa mendapatkan informasi mengenai obyek wisata Taman Pintar serta mendapatkan kemudahan pelayanan kunjungan rombongan (<http://www.tamanpintar.com>, diakses 14 November 2013).

F. Wahana Taman Pintar Yogyakarta

1. *Playground*

a. Tapak pintar

Tapak Pintar agar anak tergugah untuk berusaha menemukan jawaban atas pertanyaan yang didapatkannya, sehingga dapat memperkaya wawasan ilmu pengetahuan. Tapak pintar merupakan bentuk permainan tanya jawab yang disusun secara interaktif dengan keterlibatan anak secara fisik. Anak panah berjalan kemudian menemukan pertanyaan dimana untuk mendapatkan jawaban harus mengikuti jalur yang ada hingga menemukan bentuk tapak yang sama, dimana jawaban yang benar

dapat ditemukan. Target *audiensnya* adalah anak usia 7-10 tahun, dengan kapasitas 6 orang anak.

b. Rumah pohon

Permainan interaktif dengan penekanan pada semangat eksplorasi dan kecintaan terhadap alam rumah kayu skala anak-anak yang berdiri di atas pohon buatan dari beton berlapis *latex*. Rumah pohon dihubungkan dengan sebuah jembatan kayu dengan menara disebelahnya. Akses menuju rumah pohon dapat melalui tangga kayu pada rumah pohon dan tangga tali pada menara disebelahnya. Target *audiens* adalah anak usia 8-10 tahun, dengan kapasitas 8 orang anak

c. Istana pasir

Anak dapat menuangkan imajinasinya kedalam bentuk-bentuk bangunan dengan media pasir. Merupakan tempat bermain bagi anak-anak untuk membuat berbagai bentuk konstruksi dari pasir. Sarana pendukung yang dipersiapkan berupa ember, *cethok* dan kran air. Target *audiens* adalah anak usia 6-10 tahun, dengan kapasitas 8 orang anak.

d. Air menari

Sebagai dekorasi dan area permainan anak pada zona air di *playground*, sekaligus daya tarik yang cukup atraktif. Pengunjung disugahi air mancur yang muncul secara sporadis dan air mancur yang dapat menari sesuai dengan irama musik yang dimainkan. Target *audiensnya* adalah untuk semua umur, dengan kapasitas 20 orang.

e. Koridor air

Sebagai dekorasi pada area penyambutan pengunjung Taman Pintar. Air mancur yang dapat melontarkan air secara parabolik di atas jalan yang dapat dilewati pengunjung, sehingga dapat membentuk koridor. Target audiensnya adalah semua pengunjung, dengan kapasitas 60 orang.

f. Jungkat jungkit

Jungkat jungkit merupakan permainan pelengkap pada *playground*. Target audiensnya adalah anak usia 2-6 tahun, dengan kapasitas 4 orang.

g. Jembatan goyang

Jembatan goyang meningkatkan keseimbangan motorik kasar dan keberanian. Merupakan jembatan yang menghubungkan rumah pohon dengan menara. Jembatan goyang dibangun dengan material kawat baja, besi dan papan-papan kayu. Target *audiens*: 8-10 tahun, kapasitas 2 orang anak.

h. Arena permainan tradisional

Di sini merupakan tempat untuk mengenal dan memainkan berbagai permainan tradisional yang meliputi : *engklek, gobak sodor, egrang* dengan batok kelapa. Target *audiensnya* adalah anak usia 4-10 tahun, dengan kapasitas 10-20 orang anak.

i. Gelembung sabun

Anak mendapatkan kesenangan dengan permainan sabun dengan mencelupkan berbagai macam bentuk kerangka bangunan pada cairan

sabun. Pada anjungan ini disediakan tempat sabun dan berbagai macam kerangka bangun yang dicelupkan pada sabun sehingga akan membentuk lapisan film yang beraneka ragam. Anjungan ini terdiri dari 4 buah tempat sabun yang masing-masing berukuran 60x60 cm, dan berbagai model kerangka bangun. Target *audiensnya* adalah anak usia 6-10 tahun, dengan kapasitas 4-6 orang.

j. Parabola berbisik

Pengunjung mendapatkan pengetahuan dan sensasi dari transmisi gelombang bunyi melalui dua buah parabola. Pengunjung bisa memperagakan kegunaan parabola untuk mentransmisikan gelombang bunyi ke suatu tempat atau sebaliknya untuk menerima gelombang bunyi dari tempat yang terpisah. Anjungan ini bersifat interaktif di mana orang pertama berbicara pelan didekat parabola, sementara orang kedua dekat dengan parabola satunya, maka orang kedua dapat mendengarkan percakapan orang pertama begitu pula sebaliknya. Target *audiensnya* adalah untuk semua umur, dengan kapasitas 2 orang.

k. Klimatologimini

Sebagai pengkayaan pengetahuan sekaligus stasiun pemantauan iklim lokal. Anjungan klimatologimini merupakan stasiun pemantauan cuaca mikro yang dapat mengukur suhu, kelembaban, arah angin dan kecepatan angin. Anjungan ini ditempatkan di dekat area permainan

tradisional dan permainan air agar mudah diakses oleh pengunjung. Target *audiens* adalah untuk semua pengunjung, dengan kapasitas 6 orang.

l. Pipa gosip

Pengunjung dapat memainkan pipa gosip sehingga mendapatkan sensasi rambat suara. Anjungan ini memperagakan bahwa bunyi dapat dipantulkan sepanjang dinding pipa yang berbelok-belok, karena bunyi yang hilang hanya sedikit. Anjungan yang bersifat interaktif ini dimainkan oleh minimal 2 orang. Orang pertama berbisik melalui sebuah ujung pipa sedangkan orang kedua mendengarkan pada ujung pipa lainnya. Target *audiens* untuk semua umur, dengan kapasitas 6 pasang orang.

m. Gaung bersambut

Pengunjung dapat memainkan pemantulan bunyi dengan cara berteriak di depan mulut pipa. Pada anjungan gaung bersambut diperagakan bagaimana bunyi memantul dalam sebuah tabung pipa. Pipa yang digunakan adalah pipa galvanis atau baja berdiameter 30 cm dan panjang 30 meter. Target *audiens* untuk semua umur, dengan kapasitas 1 orang.

n. Wahana bahari

Pengunjung dapat mengetahui berbagai model kapal sebagai bentuk perkembangan alat transportasi laut. Anjungan ini memperagakan berbagai replika kapal mulai dari kapal kuno hingga kapal pada era modern sehingga pengunjung akan dapat melihat perkembangan

transportasi laut. Replika kapal laut yang disajikan meliputi: pinisi dewaruci kapal yang terdapat pada relief candi borobudur, kapal selam dan lain-lain. Target *audiens* untuk semua umur.

o. Pendulum magnet

Pengunjung merasakan sensasi permainan magnet dan pendulum batang besi berat dan sebuah magnet kecil untuk menarik batang besi yang berat. Pengunjung melemparkan dua magnet kecil pada batang besi yang cukup besar hingga menempel. Pengunjung memainkan permainan tarik, ulur antara dua magnet kecil yang menempel pada batang besi dengan hati-hati agar tidak terlepas. Target *audiens* untuk semua umur, dengan kapasitas 2 orang.

p. Pendulum tak beraturan

Pengunjung dapat menikmati dan memahami konsep momentum dan pergerakan pendulum. Anjungan ini berupa lingkaran yang tertutup kaca/*acrylic*, pada bagian dalam terdapat enam lengan yang tersambung menjadi tiga bagian membentuk pendulum di mana ketiganya terhubung dengan sebuah as. Anjungan ini merupakan anjungan permainan interaktif. Pengunjung dapat memutar as yang terkait dengan pendulum dimana lengan-lengan pendulum akan bergerak secara tak beraturan. Target *audiens* untuk semua umur, dengan kapasitas 1 orang.

q. Kolam *archimedes*

Sasarannya adalah agar anak dapat memahami konsep perhitungan masa jenis benda kolam berukuran dalam 30 cm, lebar 1 m dan panjang 2 m yang digunakan sebagai area percobaan perhitungan masa jenis. Pada anjungan ini dapat dilakukan percobaan pengukuran kemampuan daya dukung berbagai bentuk pelampung terhadap beban yang ditanggung. Pelampung yang disediakan terdiri dari bentuk-bentuk setengah bola, balok, lingkaran dan kerucut serta limas. Sebagai pembeban dapat digunakan donat dari timbal. Target *audiens* adalah anak usia 6-10 tahun, dengan kapasitas 6 orang anak

r. Spektrum warna

Permainan ini berbentuk seperti sepeda dan didepannya terdapat lingkaran besar yang terdapat beraneka ragam warna. Ketika sepeda dikayuh maka lingkaran akan berputar dan membentuk spektrum warna.

s. Tapak prestasi

Sebagai bentuk penghargaan kepada pelajar-pelajar berprestasi di Indonesia. Tapak prestasi terletak pada area penerimaan *playground*. Tapak prestasi memajang nama, tanda tangan dan ukiran prestasi yang pernah disandang. Target *audiens* adalah untuk semua pengunjung, dengan kapasitas 60 orang.

t. *Sculpture*

Sebagai salah satu daya tarik pada area penerimaan sekaligus menggambarkan semangat Taman Pintar. Sclupture pada area penerimaan Taman Pintar berupa bentuk kubus dan *double parahelic*. Kubus yang disusun dalam bentuk permainan kubik menggambarkan permainan interaktif yang menggunakan pemikiran, sedangkan double parahelic melambangkan sifat genetik manusia. Target *audiens* adalah untuk semua pengunjung, dengan kapasitas pengunjung 20 orang (<http://www.tamanpintar.com>, diakses 14 November 2013).

2. Gedung *Heritage*

a. Sains dan teknologi

Anak dapat melihat, berpendapat, melakukan tindakan yang dapat menimbulkan kebiasaan untuk membentuk karakter yang dapat mengembangkan kecerdasan. Ruang ini merupakan tempat bagi anak-anak untuk mengenal sains dan teknologi, pada ruangan ini dilengkapi dengan area permainan *puzzle* 3 dimensi yang bertemakan pekerjaan konstruksi bangunan. Area untuk permainan perakitan kendaraan, jembatan dan lain-lain; Permainan kendaraan angkasa luar, mobil, kapal yang digerakkan oleh anak secara mekanik. Model kapal selam yang dapat dimasuki anak dengan permainan periskop. Untuk menguatkan suasana anjungan perlu dilakukan dengan melukis dinding yang bertema pesawat angkasa luar. Target *audiens* adalah anak usia 2-6 tahun, dengan kapasitas 10 orang anak.

b. Budaya dan religius

Anak dapat bereksplorasi, berekspresi, dan berimajinasi sehingga dapat memiliki wawasan kebangsaan sejak dini. Merupakan tempat untuk mengenalkan keragaman budaya dan agama di Indonesia. Pada ruangan ini dilengkapi dengan miniatur rumah-rumah ibadah serta boneka tanpa wajah yang mengenakan pakaian daerah Sebagai sarana untuk pembuatan foto, alat-alat musik tradisional yang dapat dimainkan oleh anak, Miniatur rumah-rumah adat, pakaian adat, dan pusaka adat. Untuk menguatkan suasana anjungan dilakukan dengan melukis dinding yang bertema tarian daerah, kegiatan ibadah, rumah adat, dan lain-lain. Target *audiens* adalah anak usia 2-6 tahun, dengan kapasitas 8 orang anak.

c. Profesi anak

Anak dapat memilih berbagai macam profesi, tempat ini merupakan tempat untuk mengenal dan memerankan berbagai profesi. Pada ruangan ini bisa memperagakan profesi dokter, perawat, tentara, polisi, teknisi, insinyur, mekanik elektronik, wartawan, juru kamera, penyiar serta guru, dll. Target *audiens* adalah anak usia 2-6 tahun, dengan kapasitas 8 orang anak.

d. Ruang komputer *kids*

Pada area ini disediakan komputer bagi anak-anak sehingga anak bisa lebih tahu dan bisa belajar tentang komputer itu sendiri serta bisa mencobanya secara langsung dengan bantuan para pemandu.

e. Ruang petualangan

Pada area ini Anak dapat bereksplorasi, berekspresi dan berkreasi dan berimajinasi sehingga mempunyai keberanian untuk menghadapi masalah, kemampuan memecahkan persoalan dan mendapatkan pertumbuhan fisik secara optimal dan merupakan tempat untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar. Sarana pada arena petualangan meliputi lorong-lorong jembatan goyang, papan luncur, kolam bola, lempar bola, dan lain-lain.

f. Forum terbuka interaksi sosial anak-anak

Merupakan kelas terbuka untuk keperluan forum diskusi anak-anak. Sarana yang disediakan berupa meja batu dan kursi batu yang disusun melingkari meja batu.

g. Alam sekitar

Anak dapat bereksplorasi, berekspresi, dan berimajinasi sehingga dapat mengoptimalkan kecerdasan. Ruang ini merupakan tempat bagi anak-anak untuk mengenal alam sekitar, pada ruangan ini antara lain dilengkapi dengan permainan *puzzle* 2 dimensi dengan bentuk-bentuk binatang model ikan lumba-lumba yang tergantung di langit-langit, Tombol-tombol yang dapat bersuara binatang yang terletak pada dinding, model hewan ternak/liar yang dapat bersuara apabila dipegang. Untuk menguatkan suasana anjungan perlu dilakukan dengan melukis yang

bertema kebun buah-buahan, langit dan suasana peternakan. Target *audiens* adalah anak usia 2-6 tahun, dengan kapasitas 10 orang anak.

h. Konsultasi tumbuh kembang

Di sini merupakan tempat bagi orang tua untuk mengetahui tumbuh kembang anak pada usia dini melalui konsultasi psikologi dan kesehatan anak dengan kebutuhan khusus. Target *audiens* adalah anak usia 2-6 tahun, dengan kapasitas 1 orang anak.

i. Panggung anak

Panggung anak ditargetkan sebagai ruang eksebisi berbagai disiplin ilmu pengetahuan untuk anak-anak, mempunyai materi-materi eksebisi yang meliputi :

- 1) Simulasi gunung berapi
- 2) Medan pertempuran, reaksi redok antara asam sulfat dan alkohol
- 3) Demonstrasi penemuan api
- 4) Demonstrasi sistem kerja mesin uap
- 5) Demonstrasi penerapan hukum kelembaman
- 6) Gerak melingkar, dua benda yang dikaitkan dengan tali
- 7) Prinsip kekekalan energi, ring kecil akan selalu bergerak jika ring besar diputar.
- 8) Transfer energi bunyi dalam bentuk cahaya

- 9) Prinsip kerja *spiker* (<http://www.tamanpintar.com>, diakses 14 November 2013).

3. Gedung Oval

a. *Dome area*

Dome area menempati Gedung oval lantai 1. *Area dome* bukan merupakan sebuah sub tema, akan tetapi berupa ruang eksebisi bagi pemaparan ilmu pengetahuan dan prestasi pelajar dan guru-guru di DIY. Pada area ini dipajang karya-karya guru dan pelajar, model atau peraga sebagai penjelasan ilmu pengetahuan dan teknologi serta secara berkala dilakukan pertunjukkan ilmu pengetahuan dengan sasaran audiens anak-anak. *Area Dome* diharapkan mempunyai spektrum lebih luas, bagi guru dan pelajar di DIY diharapkan dapat memacu prestasinya, bagi anak-anak melalui eksebisi diharapkan dapat meningkatkan minat akan ilmu pengetahuan dan teknologi sedangkan bagi pengunjung secara umum diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan untuk mengunjungi Taman Pintar. Pada *Dome Area* program yang ditawarkan bersifat temporer, secara garis besar meliputi :

- 1) Pameran karya siswa maupun guru terbaik secara periodik mingguan.
- 2) Penempatan permainan berupa pohon jamur.
- 3) Rumah laba-laba.

b. Petualangan lingkungan

Petualangan lingkungan menempati Gedung Oval lantai 1, merupakan tempat untuk memperkenalkan sains dan kepedulian terhadap lingkungan dengan penekanan pada keseimbangan lingkungan. Pada subtema petualangan lingkungan pengunjung akan disugahi anjungan aquarium air tawar, hutan buatan dan kawasan karst Gunung sewu. Hasil kunjungan yang diharapkan pada sub tema ini adalah sikap perhatian terhadap lingkungan dalam pengembangan teknologi, di mana manusia dan lingkungannya merupakan kesatuan yang tak terpisahkan. Pengunjung diharapkan dapat mempunyai sikap arif terhadap lingkungan dan meningkatkan apresiasi akan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta minat untuk mengunjungi Taman Pintar.

c. *Aquarium*

Pengunjung mendapatkan gambaran keanekaragaman biota air tawar di Indonesia dan peranannya terhadap kualitas lingkungan. Anjungan aquarium air tawar menyajikan berbagai jenis ikan air tawar yang ada di Indonesia yang telah beradaptasi didalam aquarium, sehingga dapat membentuk ekosistem sendiri. Panel-panel yang menjelaskan jenis dan asal ikan ditampilkan di sekitar aquarium. Target *audiensnya* adalah untuk semua umur, dengan kapasitas 20 orang.

d. Hutan buatan

Pengunjung mendapatkan gambaran keanekaragaman hayati hutan tropis dan bakau serta peranan hutan bagi lingkungan dan ekonomi. Arena ini memaparkan peranan hutan hujan tropis dan hutan bakau bagi lingkungan dan ekonomi. Anjungan hutan buatan terdiri dari pohon-pohon hutan tropis dan pohon bakau yang terbuat dari bahan sintetis. Suasana yang diharapkan pada anjungan ini seperti halnya hutan sebenarnya dengan suasana hening dan pencahayaan berupa berkas-berkas sinar yang melewati daun-daun pohon hutan. Target *audiensnya* untuk semua umur, dengan kapasitas 20 orang.

e. Kawasan karst Gunung Sewu

Pengunjung mendapatkan gambaran kawasan karst Gunung Sewu baik dari sisi eksokarst dan endokarst. Fenomena endokarst (*sub surface*) digambarkan dengan lorong gua dengan skala yang sebenarnya yang dapat dilewati oleh pengunjung. Fenomena eksokarst (*surface*) digambarkan dengan peta 3D sebagian kawasan karst Gunung Sewu, peta ini diletakkan pada bagian atas gua sehingga hanya dapat dilihat dari ram dan void lantai 2. Target *audiensnya* untuk semua umur, dengan kapasitas 10 orang

f. Titian penemuan

Titian penemuan menempati Gedung oval lantai 2, Merupakan tempat untuk memperkenalkan dan pembelajaran, penemuan

penciptaan, perkembangan sains serta implikasinya terhadap peradapan umat manusia. Area ini terbagi menjadi dua bagian yaitu sejarah sains dan penemu besar dunia.

1) Sejarah sains

Bagian ini memaparkan perkembangan peradapan manusia seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Anjungan pada bagian ini berupa pemaparan penemuan zaman prasejarah dan penemuan sejak zaman *renaissance* hingga revolusi industri. Penekanan pada sejarah sains adalah pengunjung dapat memahami keterkaitan penemuan terdahulu dengan perkembangan teknologi saat ini, alur penyajian pada bagian ini disusun secara historical.

2) Penemu besar dunia

Pada bagian ini memaparkan penemu-penemu besar dunia sejak zaman Yunani kuno hingga para penemu abad 20.

g. Titian sains

Titian sains menempati Gedung oval Lantai 2, merupakan tempat untuk memperkenalkan dan pembelajaran, penemuan, penciptaan, perkembangan sains serta implikasinya terhadap peradapan umat manusia. Ada dua anjungan pada area ini yaitu duga-duga dan penggalian fosil.

1) Anjungan duga-duga

Anjungan duga-duga memaparkan urutan langkah-langkah dalam metode penelitian. Anjungan penemuan fosil merupakan contoh bentuk konkret dari langkah-langkah penelitian. Anjungan ini lebih diperuntukkan bagi anak-anak guna meningkatkan minat dalam penelitian. Pada area duga-duga, pengunjung mengetahui langkah-langkah penelitian dan mendapatkan pemahaman tentang alat-alat pengamatan berikut cara kerjanya. Anjungan ini menekankan pada hierarki langkah-langkah penelitian yang disusun dalam bentuk panel-panel dinding. Sebagai kelengkapannya dipaparkan berbagai alat-alat pengamatan seperti mikroskop, *theodolit*, *waterpas* yang diikuti dengan penjelasan prinsip kerjanya. Target *audiens* adalah untuk semua umur, dengan kapasitas 4-5 orang.

2) Penggalian fosil

Pengunjung dapat merasakan pengalaman menjadi paleontolog saat di lapangan melakukan proses penggalian fosil dari beberapa jenis dinosaurus. Anjungan ini menjelaskan lokasi penggalian fosil. Sebagai kelengkapannya disediakan sarana berupa : replika fosil dan tempat tinggal manusia purba, replika fosil dari beberapa jenis dinosaurus yang muncul dari bebatuan yang tertutup tanah, replika telur dinosaurus yang diperbesar

delapan kali di mana anak-anak dapat meringkuk didalamnya, potongan-potongan *puzzle* kerangka dinosaurus yang dapat saling mengait terbuat dari *polyethylene* setebal 2 cm, panel dinding berupa lukisan mural kerangka dinosaurus dalam ukuran yang skalatis. Target *audiensnya* adalah anak usia 4-8 tahun dengan kapasitas 4 orang (<http://www.tamanpintar.com>, diakses 14 November 2013).

4. Gedung Kotak

a. *Course class* (kelas-kelas untuk kursus)

Di ruangan ini terdapat kelas-kelas yang disediakan bagi pengunjung yang berminat untuk mengikuti kursus-kursus yang diadakan oleh pihak Taman Pintar.

b. Indonesiaku

Indonesiaku menempati gedung kotak lantai 2, merupakan tempat untuk memperkenalkan dan pembelajaran tentang Indonesia secara geografis, kekayaan warisan leluhur dan perkembangan teknologi modern. Sub tema Indonesiaku terdiri atas tiga bagian yaitu :

- 1) Kekayaan alam Indonesia, bagian ini memaparkan kekayaan alam Indonesia dalam bentuk peta multilayer yang interaktif. Pemaparan kekayaan alam Indonesia dimaksudkan sebagai tantangan dalam penerapan teknologi guna kemajuan bangsa dan negara.

- 2) Warisan leluhur, bagian ini memaparkan penerapan teknologi tradisional yang telah digunakan oleh para leluhur, penekanan pada bagian ini lebih diarahkan pada rasa bangga sebagai orang Indonesia.
- 3) Teknologi modern, bagian ini memaparkan penerapan teknologi modern oleh bangsa Indonesia. Penekanan yang diharapkan dari subtema Indonesiaku adalah rasa bangga sebagai orang Indonesia dan keinginan untuk berkreasi dalam ilmu pengetahuan dan teknologi guna kemajuan bangsa dan negara.

c. Jembatan sains

Jembatan sains menempati gedung Kotak Lantai 2, merupakan tempat untuk memperkenalkan dan pembelajaran ilmu-ilmu dasar (matematika, fisika, kimia dan biologi) dengan penekanan pada penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Penekanan pada subtema jembatan sains adalah penyampaian ilmu-ilmu dasar dalam bentuk-bentuk yang lebih interaktif sehingga diharapkan dapat meningkatkan ekspresi dan apresiasi terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi.

d. Animasi dan TV

Di tempat ini pengunjung dapat belajar tentang hal-hal yang berkaitan dengan dunia animasi.

e. Macam-macam keilmuan

- 1) Golden ratio : bertujuan agar pengunjung dapat melihat keterkaitan matematika dengan alam.
- 2) Fenomena gump pasir : bertujuan agar pengunjung dapat mengetahui pergerakan dan pembentukan bukit-bukit pasir oleh sebab angin.
- 3) Putaran turbulensi : bertujuan agar pengunjung dapat mengetahui pergolakan fluida di lapisan *polycarbonate* sehingga dapat mengingatkan kepada aliran bergolak yang terjadi dalam atmosfer.
- 4) Bayangan berwarna : bertujuan agar pengunjung menikmati sensasi perubahan warna bayangan dan mengetahui konsep pencampuran warna oleh cahaya.
- 5) Keseimbangan bola : bertujuan agar pengunjung mengetahui prinsip-prinsip dasar hukum Bernoulli.

f. Teknologi populer

Teknologi Populer menempati gedung Kotak Lantai 2, merupakan tempat untuk memperkenalkan dan pembelajaran teknologi masa kini dan terapan dalam kehidupan sehari-hari.

g. Teknologi canggih

Teknologi canggih menempati gedung kotak lantai 2, merupakan tempat untuk memperkenalkan dan menumbuhkan imajinasi perkembangan teknologi canggih.

h. Perpustakaan

Perpustakaan menempati gedung kotak Lantai 2. Perpustakaan ditekankan untuk membantu siswa dan masyarakat umum dalam pembelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi. Fasilitas yang disediakan perpustakaan meliputi buku-buku cetak dan buku-buku digital. Perpustakaan di tempat ini merupakan perpustakaan modern, terdiri dari perpustakaan elektronik dan perpustakaan konvensional yang menyediakan literatur ilmu pengetahuan dan teknologi.

i. Laboratorium sains

Laboratorium ini direncanakan untuk membantu siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi yang tidak didapat disekolah. Laboratorium sains juga diperuntukkan bagi sekolah-sekolah yang tidak mempunyai kelengkapan peralatan laborat, serta untuk keperluan eksebsi sains dalam bentuk programprogram. Program-program yang ditawarkan oleh laboratorium sains secara garis besar meliputi : *Eart science, Space science, Physical science dan Life science* terperinci dalam paket-paket program yang terdiri dari optik gelombang, listrik, magnet, astronomi, opto elektronik, elektroforesis, mikroba,

kultur, jaringan, kimia rumah tangga, mineral
(<http://www.tamanpintar.com>, diakses 14 November 2013).

G. *State of The Art* (Penelitian-penelitaian Sebelumnya)

Sebagai pembeda yang dilakukan peneliti dengan penliti-peneliti sebelumnya maka berikut ini akan disampaikan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya:

1. Indri Ellishawati (2012), dengan judul penelitian “ Laman Taman Pintar sebagai Media Baru Kampanye Kehumasan (Studi tentang Manajemen Pengelolaan dan Tanggapan Pengunjung Taman Pintar Yogyakarta).”. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.

Penelitian ini menggunakan gabungan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan paradigma konstruktivisme dan penelitian kuantitatif dengan paradigma positivisme. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan bagi akademisi maupun masyarakat dalam kajian manajemen pengelolaan laman dan tanggapan pengunjung laman mengenai penggunaan ruang komunikasi virtual sebagai media baru humas.

Penelitian ini menghasilkan dua temuan penting. Pertama, Taman Pintar dikelola oleh Humas dan Pemasaran dengan tujuan pengelolaan laman adalah sebagai media kampanye kehumasan dan penyampaian informasi kepada pengunjung, dimanfaatkan sebagai sarana promosi

Taman Pintar sebagai obyek wisata pendidikan di Yogyakarta. Konten laman Taman Pintar Yogyakarta terdiri dari isi laman yang terdiri dari beranda, profil, zona, berita, kontak, layanan dan bertujuan memberikan informasi se jelas mungkin kepada masyarakat. Rutinitas updating isi atau materi pada Laman Taman Pintar Yogyakarta dikerjakan jika ada informasi atau berita terbaru.

Kedua, tanggapan pengunjung Taman Pintar Yogyakarta mengasilkan tiga kategori laman dengan unsur bagus yaitu informasi, tampilan, format, informasi kunjungan dan mutu layanan sedangkan unsur belum bagus jumlah foto dan waktu layanan. Fasilitas dengan unsur bagus rincian wahana-wahana edukasi dan harga tiket masuk sedangkan unsur belum bagus informasi event Taman Pintar dan informasi theater 3 Dimensi. Petugas hanya terdapat unsur belum bagus yaitu pelayanan petugas, informasi yang disampaikan petugas, penjelasan petugas terhadap isi wahana Taman Pintar Yogyakarta.

Kesamaan dengan peneliti terletak pada obyek penelitiannya yaitu Taman Pintar Yogyakarta. Adapun perbedaan dengan peneliti adalah waktu penelitian, metode yang digunakan dan subyek. Jika peneliti subyek yang digunakan adalah aktivitas promosinya sedangkan peneliti sebelumnya menggunakan subyek penelitian Laman Media sebagai kampanye kehumasan.

2. Agus Kurniawan (2011), judul penelitian “Manajemen Properti Publik Taman Kyai Langgeng Magelang dan Taman Pintar Yogyakarta.” Program Pasca Sarjana Universitas Gadjah Mada. Penelitian ini menggunakan pendekatan induktif kualitatif, dengan melakukan wawancara kepada pihak-pihak terkait dan pengumpulan dokumen serta observasi di lapangan.

Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa pemasarannya memanfaatkan media promosi dan dalam hal pengelolaannya melibatkan pemerintah. Pembangunan Taman Kyai Langgeng dan Taman Pintar merupakan sebuah langkah kongkrit dalam mengoptimalkan pengelolaan properti yang dimiliki kedua pemerintah kota. Pengambilan kebijakan dalam menentukan arah pengembangan kawasan-kawasan tersebut berdasarkan potensi yang dimiliki.

Kesamaan dengan peneliti adalah salah satu obyek penelitian dan metode induktif kualitatif. Sedangkan perbedaannya terletak pada waktu penelitian, maupun subyek yang diteliti. Peneliti sebelumnya lebih menekankan pada aspek manajemen properti publik sedangkan peneliti menggunakan subyek aktivitas promosi.

3. Sari Nurnaini H (2009), Judul Penelitian ”Komunikasi Pemasaran Wisata (Studi Deskriptif Kualitatif Mengenai Aktivitas Komunikasi Pemasaran Wisata “Taman Pintar” Yogyakarta Dalam Membidik Wisatawan Domestik).” FISIP Universitas Negeri 11 Maret. Penelitian ini

merupakan penelitian kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis/lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Dalam memperoleh data digunakan metode wawancara, observasi, dokumentasi serta studi pustaka.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Divisi Humas dan Pemasaran Taman Pintar telah melakukan tugasnya secara optimal meskipun belum maksimal. Penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas komunikasi pemasaran yang dilakukan Taman Pintar untuk membidik wisatawan terwujud dalam berbagai kegiatan antara lain: bekerjasama dengan media massa baik cetak maupun elektronik, menyebarkan brosur dan selebaran kepada para pengunjung Taman Pintar, membuat spanduk dan baliho, bekerjasama dengan agen perjalanan wisata.

Perbedaan peneliti dengan peneliti sebelumnya terletak pada waktu penelitian serta subyek dimana peneliti sebelumnya lebih menekankan aktivitas komunikasi pemasaran sedangkan peneliti lebih menekankan pada aktivitas promosi. Sedang persamaan dengan peneliti selain metode penelitian yang digunakan adalah obyek yang diteliti yaitu taman Pintar Yogyakarta.