

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latarbelakang Masalah

Menurut UU No. 23 Pasal 11 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, bermain dan rekreasi merupakan hak anak. Namun agak susah untuk merealisasikan kebutuhan ini apabila tidak dikaitkan dengan keberadaan ruang-ruang bermain yang ada, atau secara umum ruang yang diperuntukan bagi anak.

Pada dasarnya kegiatan bermain merupakan sifat lahiriah seorang anak, namun disisi lain ada tiga tahapan proses pertumbuhan seorang anak yang harus diperhatikan dalam mengawali proses tumbuh kembang seorang anak, yaitu perkembangan motorik (proses perkembangan kemampuan gerak seorang anak), perkembangan kognitif (proses perkembangan kemampuan intelektual seorang anak), dan perkembangan afektif (proses perkembangan kemampuan mengolah perasaan, emosi seorang anak).

Dalam rangka mengoptimalkan kemampuan dasar anak, diperlukan suatu penerapan metode yang tidak hanya dapat memberikan keleluasaan bagi anak untuk bermain, tetapi secara langsung turut mengajak mereka untuk belajar. Tentu saja belajar tentang suatu hal yang mampu mengoptimalkan tiga kemampuan dasar tersebut (motorik, kognitif dan afektif). Metode inilah yang kemudian disebut sebagai metode bermain sambil belajar, dimana segala macam aktivitas bermain mengandung unsur edukatif.

Bermain tidak sekedar bermain-main. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar mereka. Melalui interaksinya dengan bermain, seorang anak dapat belajar meningkatkan toleransi mereka terhadap kondisi yang tengah mereka hadapi. Secara fisik bermain dapat memberikan peluang bagi anak untuk mengembangkan kemampuan motorik, kemampuan kognitif dan kemampuan afektifnya.

Melihat kondisi saat ini, ada berbagai jenis tempat bermain anak yang ada di Kota Gorontalo beserta dengan permasalahannya:

1. *Fun World*, merupakan tempat bermain anak yang menyediakan berbagai jenis permainan moderen, adapun permasalahan yang berdampak dari jenis permainan moderen ini adalah sebagai berikut,



Gambar 1.1 Suasana area bermain di Fun World

Sumber: Data primer

- Pemborosan, karena harus membayar sewa game token maupun rental game.
 - Anak menjadi malas belajar, karena pikirannya terfokus pada game.
 - Merusak kesehatan mata, karena terlalu lama di depan monitor komputer/televisi.
 - Anak menjadi individualistik.
 - Secara langsung jenis-jenis permainan tertentu menampilkan adegan kekerasan bagi anak sehingga tidak menutup kemungkinan anak akan meniru adegan perkelahian antar sesama teman bermainnya.
2. *RTH*, yang ada di Kota Gorontalo merupakan RTH skala mikro, yaitu lahan terbuka yang ada di setiap kawasan permukiman yang disediakan dalam fasilitas umum seperti taman bermain (play ground), taman lingkungan (community park) dan lapangan olahraga.

Banyak hal yang dapat dieksplorasi oleh seorang anak dari lingkungan luar dengan cara mereka sendiri. Dengan memberikan kesempatan pada anak untuk bermain di luar, secara langsung mereka telah belajar untuk melalui pengalaman di dunia luar. Namun ada beberapa permasalahan dari taman bermain anak di tempat terbuka yang disediakan oleh pemerintah Kota Gorontalo diantaranya:

- Fasilitas yang ada kurang menarik, dengan jumlah fasilitas bermain yang ada sangat terbatas. Padahal keragaman berbagai jenis permainan dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk dapat

menjelajah lebih banyak jenis permainan yang ada untuk mengasah keterampilan gerak motorik anak.



Gambar 1.2 Kondisi tempat bermain anak di RTH Kota Gorontalo. (A) Taman Kota, (B) Lapangan Taruna Remaja (C) RTH Kecamatan Kota Tengah Gorontalo, (D) RTH Kelurahan Moodu

Sumber: Data primer

- Rasa aman merupakan hal yang penting untuk mengawasi anak dalam aktivitas bermainnya, namun sebagian orang tua masi merasa khawatir terhadap keselamatan anaknya jika melepas mereka tanpa pengawasan orang tua.



Gambar 1.3 Akibat minimnya tempat bermain anak, sebagian anak memilih jalanan sebagai tempat bermain

Sumber: Data primer

3. *Faktor biaya*, beberapa tempat arena bermain anak di Kota Gorontalo ada yang membayar jasa, sehingga hanya beberapa kalangan tertentu saja yang dapat membiayai anaknya. Tersedianya fasilitas bermain yang murah meriah merupakan satu bentuk perhatian pengembang dan pemerintah agar terjadi pemerataan kebutuhan dan hak anak dalam aktivitas bermainnya.

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang didapatkan kesimpulan bahwa anak-anak membutuhkan suatu arena bermain yang dapat menampung seluruh kegiatan bermain anak dengan menggunakan metode bermain sambil belajar yang mampu mengasah kemampuan dasar anak (motorik, kognitif dan afektif). Arena bermain ini dapat dipublikasikan di Kota Gorontalo, sehingga anak-anak dapat memperoleh fasilitas bermain yang mengandung unsur media pembelajaran dari aktivitas bermainnya.

Arena bermain sambil belajar ini selanjutnya dinamai sebagai “Pusat Kegiatan Atraktif Anak di Kota Gorontalo”. Hal ini dikarenakan, pusat kegiatan atraktif anak yang berarti area atau tempat berkumpul yang hanya dikhususkan untuk anak-anak, di dalam area ini mereka bebas mengekspresikan apa yang mereka rasakan. Anak-anak bebas bergerak dan melakukan apa pun yang dikehendakinya tanpa ada paksaan dan rasa khawatir dari orang tua terhadap keselamatan anaknya.

B. Perumusan Masalah

Bagaimana menerapkan konsep desain edukatif pada arena bermain anak yang dapat memaksimalkan metode bermain sambil belajar untuk mendukung tumbuh kembang anak baik dari segi motorik, kognitif, afektif, atraktif, dinamis dan efektif.

C. Tujuan

Merencanakan suatu arena bermain sambil belajar bagi anak-anak dimana desain dan ruang bermainnya bersifat “Edukatif” yang mampu mendukung tumbuh kembang anak baik dari segi motorik, kognitif dan afektif.

D. Sasaran Pembahasan

Mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan arena bermain bagi anak-anak yang menerapkan konsep edukatif dimana anak-anak menerima pembelajaran dari aktivitas bermainnya yang mendukung tumbuh kembang anak baik dari segi motorik, kognitif dan afektif.

E. Lingkup Pembahasan dan Batasan Pembahasan

Guna mencapai tujuan dan sasaran dari proses perancangan maka perlu adanya pembatasan-pembatasan sebagai berikut :

1. Studi perancangan hanya dilakukan berdasarkan disiplin ilmu arsitektur, dengan analisis permasalahan dari sistem peruangan dan bangunan tanpa menyinggung permasalahan sistem pengelolaan kegiatan di dalam bangunan, efisiensi biaya pembangunan maupun oprasionalnya.
2. Pembahasan arah perencanaan dan perancangan berpedoman pada studi-studi dari data yang diperoleh baik dari konsep edukasi bermain sambil belajar maupun aspek pertumbuhan anak (motorik, kongnitif, dan afektif) serta mempertimbangkan studi yang ada berupa objek sejenis yang telah ada.
3. Prilaku manusia yang menjadi dasar pertimbangan dalam proses perancangan adalah fenomena prilaku dari pengguna bangunan tersebut yaitu *user* dengan usia anak-anak dengan tetap mempertimbangkan perkembangan anak dari segi motorik, kongnitif dan afektif. Dalam hal ini, anak-anak dimaksud adalah anak-anak normal yang tidak berkebutuhan khusus.

F. Metode Penulisan dan Kerangka Berfikir

Dalam merencanakan dan merancang Pusat Kegiatan Atraktif Anak di Kota Gorontalo diperlukan metode dan strategi desain yang tepat agar tercipta wadah yang tepat guna serta sarana dan prasarana yang mampu memberikan kenyamanan pada pengguna dan memiliki program ruang yang mencerminkan anak. Teori atau kaidah-kaidah yang berkaitan dengan objek rancangan diperlukan yang nantinya akan digunakan sebagai acuan atau standar dalam teknis perencanaan dan perancangan objek rancangan bangunan.

Adapun metode yang digunakan dalam penyelesaian desain Pusat Kegiatan Atraktif Anak di Kota Gorontalo ini dengan Pendekatan Desain Bersifat Edukatif adalah sebagai berikut:

1. Perumusan Masalah

Dalam tahap ini akan merumuskan masalah-masalah yang muncul dari latar belakang dibangunnya suatu "*Pusat Kegiatan Atraktif Anak di Kota*

Gorontalo” yang kemudian dijawab dalam proses perancangan dengan mengadakan studi dan pendekatan literature.

2. Kompilasi Data

Dalam proses ini dilakukan pengumpulan data yang diperlukan dalam proses perancangan, pengambilan data dapat dilakukan dengan:

- Survey atau observasi
- Referensi buku atau studi literatur
- Studi kasus objek pendekatan
- Media Internet

3. Analisa

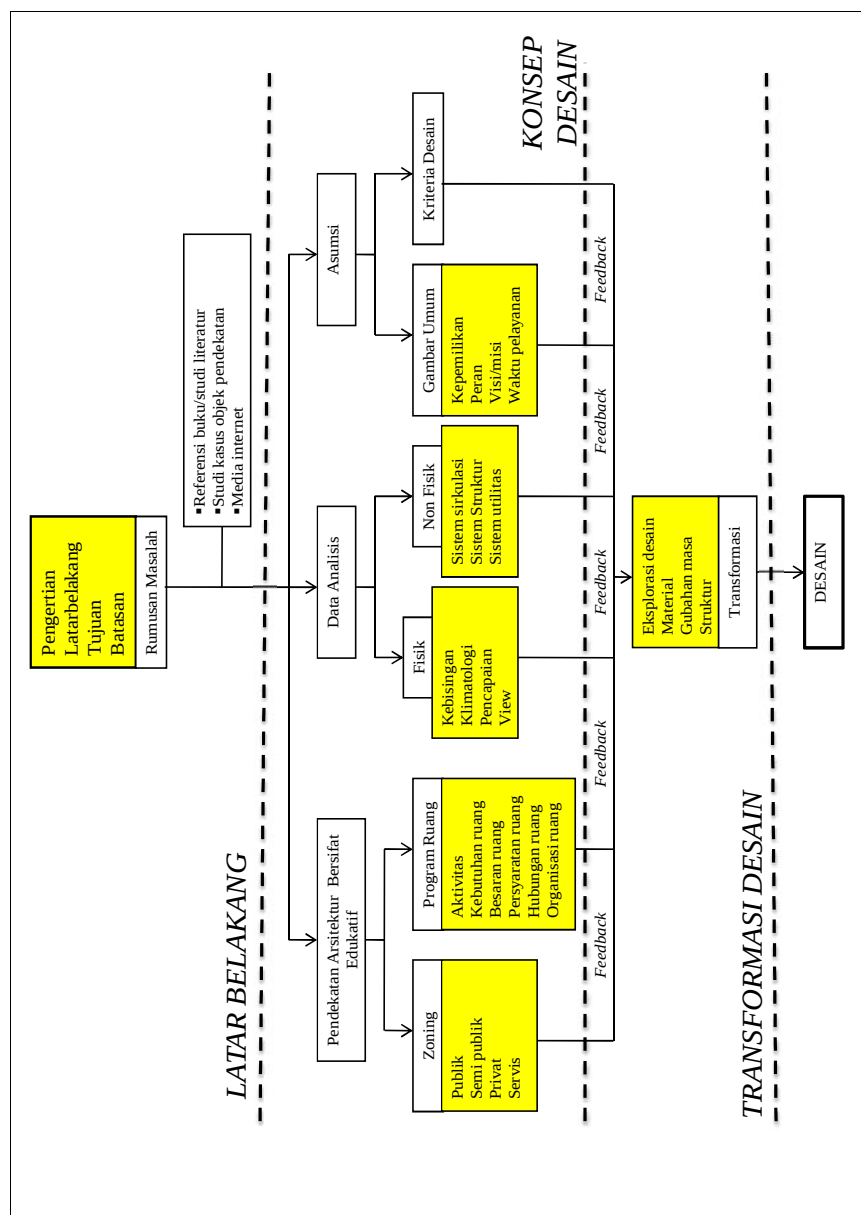
Langkah berikutnya yaitu proses analisa, hasil tinjauan dan analisa ini nantinya akan menjawab persoalan-persoalan pada rumusan permasalahan. Tahap analisa akan dikelompokkan berdasarkan program fungsional, performansi, dan arsitektural.

- a. Program fungsional bertujuan untuk mengidentifikasi pengguna Pusat Kegiatan Atraktif Anak di Kota Gorontalo yang akan direncanakan, yaitu pengguna, kegiatan pengguna, dan alur kegiatan pengguna dan lain-lain.
- b. Program performansi menerjemahkan secara skematik kebutuhan calon pengguna Pusat Kegiatan Atraktif Anak di Kota Gorontalo dalam hal ini membahas persyaratan kinerja ruang yaitu, kebutuhan ruang, persyaratan ruang, dan program ruang dalam bangunan.
- c. Analisis arsitektural merupakan tahap penggabungan dari hasil identifikasi dari kedua analisis sebelumnya (fungsional dan preformansi). Dalam proses ini akan dianalisis masalah pengolahan site, massa, citra bangunan, tampilan, peruangan, utilitas dan struktur bangunan yang menyatukan akan kebutuhan pengguna dengan persyaratan yang ada.

Proses analisa ini nantinya akan menghasilkan konsep perncanaan dan perancangan arsitektur yang dijadikan sebagai bekal dalam mendesain Pusat Kegiatan Ateraktif Anak dengan Pendekatan Desain Arsitektur Bersifat Edukatif.

4. Desain Arsitektur

Berbekal dari konsep perencanaan dan perancangan Pusat Kegiatan Atraktif Anak dengan Pendekatan Desain Arsitektur Bersifat Edukatif, proses desain diawali dengan transformasi desain yaitu proses perantara dari sebuah konsep perencanaan dan perancangan untuk diterjemahkan kedalam desain, setelah itu masuk pada pengerjaan desain gambar-gambar pra-rancangan arsitektur. Hasil akhir dari proses ini yaitu desain akhir Pusat Kegiatan Atraktif Anak dengan Pendekatan Desain Arsitektur Bersifat Edukatif.



Bagan 1.1: Kerangka berfikir

G. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan adalah mengemukakan gambaran secara garis besar tentang isi penulisan yang dituangkan pada setiap babnya yaitu:

Bab 1. Pendahuluan

Adalah merupakan tahap pendahuluan yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, sasaran pembahasan, lingkup pembahasan dan batasan pembahasan, metode penulisan dan kerangka berfikir, dan sistematika penulisan.

Bab 2. Tinjauan Pustaka

Bagian ini berisikan telaah pustaka yaitu tinjauan umum yang mengungkapkan kerangka acuan komprehensif yang terdiri dari aspek non fisik berupa pengertian, fungsi, tujuan, dan status proyek serta struktur organisasi proyek terkait. Tinjauan khusus berisi tinjauan/teori-teori arsitektural yang paling substansial yang digunakan sebagai landasan atau acuan dalam program perancangan, dan studi komparasi.

Bab 3. Karakteristik/Gambaran Umum Lokasi

Bagian ini memuat karakteristik/gambaran umum lokasi penelitian seperti kondisi geografi, topografi, klimatologi, hidrologi, aspek sosial budaya masyarakat dan lain-lain.

Bab 4. Kesimpulan

Bagian ini memuat pernyataan singkat dan tepat yang dirangkum dari hasil kajian dan pembahasan bab-bab sebelumnya yang berisi asumsi/anggapan dasar serta langkah-langkah yang akan dilakukan terkait dengan pemecahan masalah objek rancangan

Bab 5. Konsep Dasar Perencanaan

Bagian ini berisi pendekatan konsep dasar perencanaan dimaksudkan sebagai langkah untuk transformasi ke arah ungkapan fisik perencanaan sebagai upaya untuk memecahkan masalah bagi tuntutan perwujudan fisiknya, baik secara kualitatif maupun secara kuantitatif.