

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dewasa ini tidak sedikit pasangan suami istri menghabiskan waktu untuk berkarir di luar rumah. Hal ini disebabkan karena perubahan arus globalisasi yang diikuti dengan tingginya perkembangan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan hidup. Karena banyaknya aktifitas yang dilakukan oleh kedua orang tua di luar rumah, terutama mereka yang tinggal di kota-kota besar.

Bandung merupakan salah satu kota besar yang sedang berkembang, dimana pada kota ini banyak berdiri perkantoran dan wirausaha. Di kota ini banyak orang tua yang memiliki karir, khususnya kaum wanita yang memiliki anak dan memiliki kesibukan diluar rumah. Karena kurangnya waktu untuk memperhatikan perkembangan anak. Maka dibutuhkan sebuah tempat yang dapat untuk merangsang tumbuh kembang anak dengan mengajarkan anak untuk melatih daya kreativitas, imajinasi dan interaksi *social* sesuai dengan umur anak.

*Daycare* merupakan sebuah usaha jasa yang menawarkan tempat untuk penitipan anak yang dapat memberikan pendidikan, bermain, berinteraksi, bersosialisasi dan pembentukan karakter seorang anak dan memberikan rasa aman dan nyaman.

*Daycare* dapat membantu anak dalam menanggapi rasa keingin tahuan dan belajar anak. Salah satu metode pengajaran ditempat ini yang dapat digunakan yaitu dengan memberikan metode belajar sambil bermain. Selain itu ditempat ini seorang anak akan belajar cara bersosialisasi dengan baik dengan anak-anak lain seumurannya sehingga perkembangan mental anak dapat berkembang dengan baik. Ditempat ini juga terdapat fasilitas yang dapat menunjang belajar, bermain dan hobi anak (seperti balet, musik, dan lain- lain).

Dengan demikian, pada kesempatan tugas akhir perancangan desain interior ini penulis tertarik untuk membuat sarana *Eco friends daycare* dengan tema *garden* yang berada di kota Bandung, dimana sarana ini tidak hanya bersifat fungsional saja, tetapi juga dapat memberikan semangat, tantangan, daya tarik, edukasi dan merangsang imajinasi anak melalui desain yang akan dibuat.

*Eco friends daycare* dengan tema *garden* ini dipilih karena pada jaman sekarang banyak orang yang kurang memperhatikan lingkungan sekitar. Oleh karena itu dengan menggunakan konsep dan tema ini penulis ingin mendesain sebuah tempat yang dapat menumbuhkan minat belajar anak dalam mencintai lingkungan alam sejak dini.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Mendesain interior yang menarik dan memberikan rasa aman yang dapat meningkatkan kemandirian anak.
2. Mendesain sebuah tempat yang dapat menumbuhkan imajinasi anak didalam ruangan.
3. Mendesain tempat yang dapat menumbuhkan rasa minat anak belajar mencintai lingkungan alam sejak dini.

## **1.3 Ide atau Gagasan**

Berdasarkan permasalahan yang muncul diatas, maka diperlukan adanya suatu jawaban yang dapat menunjang perkembangan tahapan kreativitas anak. Mendesain sebuah tempat yang dapat menumbuhkan kedisiplinan anak agar mau mengkonsumsi makanan yang bergizi.

Salah satu solusi yang tepat yaitu dengan didirikannya sarana belajar dan bermain yang dapat membangkitkan kreatifitas bagi anak-anak berkisar usia 3 bulan sampai 5 tahun. Dalam mendesain *Daycare* ini terdapat ide

perancangan yang akan di tawarkan di *daycare* ini, fasilitas yang ditawarkan, yaitu:

- Menyediakan fasilitas tidur siang
- Menyediakan fasilitas belajar (musik, menari, *Gym*, bahasa, matematika, *craft*), library, bermain, memasak, menanam, memelihara hewan.
- Menyediakan dokter dan psikolog anak, serta ruang untuk anak yang kurang sehat.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Permasalahan yang akan dibahas dalam perancangan *Eco friends daycare* ini berdasarkan aspek fisik dan fungsionalnya yaitu:

- a. Bagaimana mendesain sebuah tempat yang dapat menumbuhkan minat belajar dan bermain dengan lingkungan alam?
- b. Bagaimana mendesain ruangan dan *furniture* yang dapat merangsang kreatifitas anak dan memadukan unsur bermain dalam ruang?
- c. Bagaimana mendesain ruangan yang dapat menumbuhkan kedisiplinan anak agar mau mengkonsumsi makanan yang bergizi?
- d. Fasilitas seperti apakah yang dapat membantu anak-anak untuk mengembangkan karakter, *intelligence*, *behavior*, dan *skill* mereka?

#### **1.5 Tujuan Perancangan**

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan perancangan *Eco friends daycare* ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi penulis dan pembaca. Maka dari itu, dalam perancangan ini ada beberapa tujuan yang ingin dicapai, yaitu:

- a. Menciptakan suatu tempat yang membuat anak tidak seperti di tempat penitipan anak tapi anak akan diajak untuk belajar dan bermain dengan lingkungan alam.
- b. Mempelajari desain ruang dan *furniture* yang tepat untuk merangsang perkembangan sensorik dan motorik anak dengan menggunakan konsep *garden* di dalamnya.

- c. Menciptakan sebuah ruangan yang dapat menumbuhkan kedisiplinan anak agar mau mengonsumsi makanan yang bergizi dan mendorong nafsu makan pada anak.
- d. Mengetahui fasilitas yang dapat membantu perkembangan kreatifitas anak dan mencapai sasaran pembentukan karakter, *intelegency*, *behavior*, dan *skill* anak-anak melalui suasana ruang.

## **1.6 Manfaat Perencanaan**

Sesuai dengan tujuan perancangan, manfaat perancangan *Eco friends daycare* ini di harapkan terdapat manfaat yang positif bagi pembaca dan penulis, sebagai berikut:

1. Memberikan masukan bagi pembaca khususnya para arsitek dan desainer interior untuk membuat dan memperhatikan desain bagi anak-anak pada 3 bulan sampai 5 tahun.
2. Memberikan pengetahuan pembaca khususnya para arsitek dan desain interior untuk memperhatikan sirkulasi, keamanan, dan kenyamanan desain yang baik 3 bulan sampai 5 tahun.
3. Memberikan penjelasan tentang psikologi ruangan yang cocok untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

## **1.7 Ruang Lingkup Perancangan**

Batasan atau lingkup dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Mendesain ruang dapur, yang di khususkan untuk menumbuhkan selera makan pada anak dan kreatifitas dalam menyusun makanan.
2. Mendesain area bermain untuk anak dengan suasana yang menyatu dengan alam dan menambah kreatifitas anak.
3. Mendesain taman yang aman dan nyaman untuk aktivitas bercocok tanam.

## 1.8 SistematikaPenulisan

### **BAB I                   PENDAHULUAN**

Bab ini berisi pendahuluan yang menjelaskan latar belakang, idenfikasi masalah, gagasan / ide perancangan, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat Perancangan, Ruang lingkup perancangan, dan sistematika penulisan.

### **BAB II                   STUDY LITERATUR DUNIA ANAK, PSIKOLOGI, DAN ANTHROPOMETRI ANAK**

Bab ini berisi tentang kajian pustaka yang merupakan landasan teori yang di pergunakan serta untuk menganalisa pada bab IV. Kajian Pustaka yang dipergunakan adalah teori-teori dan data mengenai psikologi dan ergonomi yang aman dan nyaman untuk anak.

### **BAB III                 PERANCANGAN *ECO FRIENDS DAYCARE***

Bab ini berisi tentang deskripsi objek. Di dalam Bab ini terdiri atas penjelasan proyek, deskripsi *site* (analisis fungsi, analisis tampak dan bangunan), identifikasi *user*, program (*flow activity*,kebutuhan ruang, matrik, *buble diagram*, *zoning*, *blocking*) dan tema konsep.

### **BAB IV                 APLIKASI KONSEP TERHADAP PERANCANGAN INTERIOR**

Bab ini berisi tentang perancangan yang memaparkan tema yang dipilih, penjelasan konsep, dan aplikasi konsep pada perancangan.

## **BAB V                    SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang berisi kesimpulan dari perancangan yang telah dibuat dan saran yang ditujukan bagi pihak-pihak yang akan melakukan perancangan dengan topik serupa.