

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman modern sekarang ini desakan akan kebutuhan ekonomi semakin meningkat terutama di kota besar seperti Bandung, karena itu saat ini banyak sekali wanita yang ikut mengambil peranan sebagai pencari nafkah sehingga mengakibatkan banyaknya orang tua yang menitipkan anaknya kepada tetangga atau kerabat dekat sehingga kurangnya pendidikan serta arti dari keluarga itu sendiri bagi anak. Sedangkan menurut Mukhamad (dalam jurnal *Metode penanaman nilai moral untuk anak usia dini*,h.2 ,Usia dini (0 – 6 tahun) merupakan masa keemasan (golden age) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia dan masa yang kritis dalam perkembangan anak. Masa ini adalah masa yang menentukan perilaku anak nantinya. Karena itu menurut Elizabeth (dalam buku *Perkembangan anak jilid 1*) anak perlu ditanamkan kecerdasan sejak dini, baik itu secara IQ (intelegent) EQ(emosi) dan CQ (kreativitas) agar anak mampu beradaptasi dengan lingkungan yang nantinya dengan baik.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pola asuh yang baik haruslah dibentuk sejak dini. Anak tidak hanya harus dilatih kecerdasan intelegentnya saja melainkan anak juga perlu untuk diajarkan bersosialisasi dan mengeksplorasi kreativitasnya sejak dini, dan hal ini tentu tidak akan didapatkan anak secara

optimal di tangan pengasuh saja. Oleh karena itu pendesain merancang tempat penitipan anak yang tidak hanya mengasuh dan menjaga anak titipannya, tetapi juga memberikan pendidikan secara formal maupun informal sehingga anak dituntut untuk memiliki cita – cita, tekad dan kemauan untuk belajar, serta kemampuan untuk bersosialisasi dengan orang di sekelilingnya melalui sebuah simulasi lingkungan bermasyarakat.

1.2 Identifikasi Masalah

Penitipan anak di Bandung sebenarnya sudah terbilang banyak, beberapa contoh penitipan anak di Bandung adalah; *Khalifah Day Care, Galenia, Picu Pacu* dan masih banyak lagi. Ketiga nama day care yang disebutkan di atas sebenarnya sudah cukup baik. Karena mereka tidak hanya membiarkan anaknya bermain sepuasnya, namun juga memberikan pengajaran kurikulum sekolah kepada anak, hanya saja anak sendiri tidak memiliki suatu gagasan mengapa mereka harus belajar yang rajin ataupun bagaimana caranya bersikap di masyarakat.

Saat ini, banyak sekali pendidikan yang mulai diajarkan pada anak sejak dini, misalnya menulis, membaca, dan menghitung agar anak dapat meningkatkan IQ nya sejak dini, namun anak tidak dididik untuk menghadapi lingkungan luar dengan aturan-aturannya. Menurut Mitsuru Senda, dalam bukunya *Aryanti*, h 93 menuliskan bahwa jalanan dapat menjadi ruang bermain anak dimana mereka mengenal sosialisasi. Orang-orang yang lalu lalang dan rambu-rambu lalu lintas yang bertebaran di sekelilingnya, mengajarkan anak bersikap untuk selalu menghargai peraturan dan orang lain. Selain itu juga dalam lingkungan day care dengan fasilitas yang terbatas membuat anak tidak mampu mengembangkan kreativitasnya Hal ini membuat EQ dan CQ pada anak tidak terlalu berkembang dengan baik dan membuat anak tidak memiliki gagasan untuk bercita - cita seluas-luasnya.

1.3 Ide Gagasan

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penulis mendesain sebuah tempat penitipan anak yang tidak hanya mengajarkan anak bagaimana caranya mendapatkan nilai terbaik di sekolah mereka ataupun memanjakan anak dengan

permainan yang ada, tapi menciptakan sebuah simulasi lingkungan bermasyarakat yang membuat anak belajar untuk hidup bersosialisasi, meningkatkan IQ, EQ dan CQ, serta menanamkan pentingnya memiliki cita-cita dan usaha untuk meraih cita-cita itu sejak dini.

1.4 Rumusan Masalah

Sebagai tempat penitipan Anak dengan konsep simulasi lingkungan bermasyarakat, maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar tempat penitipan anak dengan tema simulasi ini tidak hanya sekedar membuat anak dapat bermain saja melainkan dapat mengasah pola pikir anak. Masalah-masalah tersebut sebagai berikut;

1. Bagaimana cara menerapkan desain dan elemen interior ruang yang melatih IQ, EQ dan CQ pada anak?
2. Bagaimana penerapan konsep *Little city* pada ruang interior?

1.5 Tujuan Perancangan

Membuat suatu konsep perancangan interior yang dapat memenuhi syarat penataan interior serta memberikan sebuah konsep pendekatan terhadap lingkungan masyarakat.

1. Menerapkan desain interior ruang yang dapat melatih kecerdasan IQ, EQ, dan CQ.
2. Menerapkan konsep *little city* pada ruang interior

1.6 Ruang Lingkup

Perancangan ini difokuskan pada ergonomi dan tata ruang yang sesuai. Fasilitas yang disediakan antara lain ruang simulasi, ruang pembelajaran, ruang makan bersama, dan ruang relaxasi untuk ibu yang mengantar dan menunggu.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini terdiri atas 5 bab. Setiap bab membahas sebuah masalah pokok. Berikut ini pembagian babnya.

Bab I - Pendahuluan

Merupakan bab pendahuluan yang pada dasarnya berperan sebagai permulaan, pengantar, dan kata pembuka bagi para pembaca buku laporan projek tugas akhir.

Pada bab ini juga dibahas mengapa memilih proyek ini dan apa tujuan dibuatnya tugas ini.

Bab II – Interior *Daycare* Dan Perkembangan Anak

Bab ini pada dasarnya berisi tentang informasi umum mengenai teori – teori yang berhubungan dengan proyek yang pendesain buat secara ergonomi yang berhubungan dengan perancangan.

Bab III – Analisis Proyek Perancangan Interior *Daycare*

Bab ini pada dasarnya berisi uraian rinci tentang proyek yang diambil oleh penulis. Uraian rinci tersebut mencakup perihal analisa site dan bangunan perancangan, pembahasan konsep yang akan diterapkan pada perancangan, dan zoning dan bloking perancangan.

Bab IV – Perancangan Interior *DAYCARE*

Bab ini akan membahas mengenai penataan layout ruang, penerapan desain, dan penerapan desain dalam interior.

Bab V – Simpulan dan Saran

Bab ini akan membahas simpulan dan saran.