

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kualitas perkembangan anak sangat ditentukan oleh pemberian stimulasi yang diperoleh anak harus sesuai dengan hakikat perkembangan anak pada usia dini. Anak-anak usia dini yaitu usia 0-5 tahun dapat dikategorikan anak-anak pada masa *golden age*. Pada masa *golden age*, karakter seorang anak mulai terbentuk dan segala bentuk informasi yang diterimanya akan mempunyai dampak di kemudian hari. Namun, pada saat ini sebagian besar ibu rumah tangga membantu perekonomian keluarga sehingga perhatian orangtua terhadap anak pada usia *golden age* berkurang.

Daycare merupakan tempat penitipan anak yang memberikan pendidikan, bermain, interaksi, sosialisasi dan membantu pembentukan karakter anak pada usia *golden age*. Salah satu metode pengajaran yang diterapkan di *daycare* adalah belajar sambil bermain karena anak lebih senang bermain sebagai alat pembelajaran. Primadi (1999: 24) mengatakan bahwa bila ingin mendidik seseorang sebaiknya melalui apa yang disukai oleh orang itu, jadi pada anak, belajar atau pendidikannya sambil bermain.

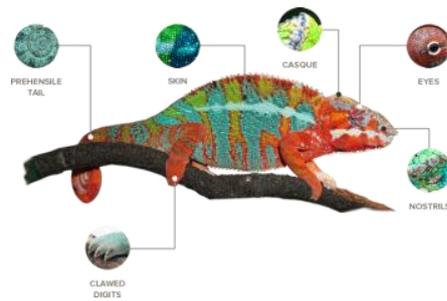
Banyaknya permasalahan yang ada di *daycare*, seperti banyaknya kekerasan terhadap anak, penelantaran anak, kurangnya pemberian gizi untuk anak usia *golden age* serta permasalahan mengenai pembelajaran anak menjadi pemicu dibuatnya perancangan *daycare*. Maka dari itu, untuk menjawab permasalahan tersebut, perancangan *daycare* bertema fun learning agar anak-anak tidak merasa tertekan dan tumbuh kembang anak yang sesuai dengan kebutuhan anak di usia *golden age*.

1.2. Ide Perancangan

Daycare dirancang untuk anak usia dua hingga enam tahun. Pada masa ini anak-anak lebih senang bermain dibandingkan belajar. Maka dari itu, *daycare* akan dirancang sesuai dengan kebutuhan anak pada usia *golden age* seperti ruang kelas yang dapat menstimulasi motorik kasar, motorik halus dan sensorik anak.

Area bermain dibagi menjadi tiga zona yang terdiri dari *messy zone*, *active zone* dan *quiet zone* (Olds, 1999: 141). Pembagian zona berfungsi untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak serta memudahkan pembagian area basah dan area kering dalam desain interior. Perancangan *daycare* dipengaruhi faktor usia sehingga mempengaruhi desain yang diterapkan dalam perancangan

Perancangan *daycare* terletak di Kompleks Singgasana Pradana Jl. Indra Prahasta Timur No.1 Cibaduyut Bandung, Jawa Barat karena terletak di perumahan sehingga terhindar dari kebisingan, polusi dan bahaya yang disebabkan oleh kendaraan. *Daycare* bertema *fun learning* sehingga anak diharapkan dapat belajar dengan cara yang disenangi anak usia *golden age* yaitu bernain. Konsep perancangan *Daycare* diambil dari *Panther Chameleon*.



Gambar 1.1 Phanter Chameleon
(Sumber: <http://komeleons.com/care/>)

Chameleon merupakan hewan yang memiliki berbagai macam keunikan baik fisik maupun non-fisik. Selain kemampuan mengubah warna, chameleon juga termasuk hewan yang sensitif dan secara fisik dapat dibagi menjadi tiga bagian utama yaitu kepala, badan dan ekor. Hal ini berkaitan dengan sifat anak usia *golden age* yang memiliki keunikan pada masing-masing individu dan penerapan dalam perancangan yang dibagi menjadi tiga zona (*messy zone*, *active zone* dan *quite zone*).

1.3. Rumusan Masalah

Adanya permasalahan kurangnya perhatian orang tua terhadap anak pada masa *golden age* dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak. Berdasarkan pemaparan latar belakang, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang ruang yang sesuai untuk tumbuh kembang anak pada masa *golden age* baik secara motorik maupun sensorik?
2. Hal apa saja yang bisa memicu tumbuh kembang anak yang dapat diaplikasikan ke dalam ruang interior untuk anak pada masa *golden age* dengan konsep *Chameleon*?

1.4. Tujuan Perancangan

Perancangan daycare memiliki beberapa tujuan, sebagai berikut:

1. Mengetahui desain ruang yang baik untuk tumbuh kembang anak serta mengetahui kelebihan yang dimiliki seorang anak dengan merangsang perkembangannya melalui desain ruang yang mendukung.
2. Merancang desain ruang kelas yang dapat memicu tumbuh kembang anak.

1.5. Manfaat Perancangan

Perancangan *fun learning Daycare* ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, sebagai berikut:

1. Memberikan masukan bagi pembaca khususnya pada bidang desain interior untuk membuat dan memperhatikan desain anak usia *golden age* baik untuk perkembangan motorik maupun sensorik.
2. Memberikan penjelasan mengenai perancangan ruangan yang cocok untuk tumbuh dan kembang anak.

1.6. Ruang Lingkup Perancangan

Daycare berfungsi untuk membantu orang tua dalam pengasuhan anak yang memberikan pendidikan, bermain, interaksi, sosialisasi dan membantu pembentukan karakter anak pada usia *golden age* yang dilakukan pada saat orang tua bekerja. Perancangan daycare, khususnya desain ruang kelas yang memiliki fasilitas memadai akan membantu perkembangan motorik dan sensorik anak.

Maka dari itu, fasilitas yang akan mendukung perkembangan tersebut antara lain area bermain baik *indoor* maupun *outdoor* yang akan membantu perkembangan motorik kasar, motorik halus dan sensorik anak. Selain area bermain, anak juga mendapatkan fasilitas untuk beristirahat dan area untuk pengembangan minat seorang anak. Perancangan *daycare* dibagi menjadi tiga area yaitu *messy zone*, *active zone* dan *quiet zone*. Hal ini bertujuan untuk perbedaan pembagian aktivitas, serta area basah dan kering agar perancangan sesuai dengan fungsinya.

Desain ruang kelas yang akan dirancang antara lain *art class* yang termasuk ke dalam area *messy zone*, *music class* dan *dance class* dikategorikan ke dalam *active zone*, serta untuk area *quiet zone*, ruang yang akan dirancang adalah ruang perpustakaan dan ruang tidur. Beberapa ruang kelas tersebut dirancang khusus karena sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak pada usia *golden age* baik secara motorik maupun sensorik. Selain itu, kegiatan yang dilakukan di kelas tersebut diminati anak-anak dan memiliki pengaruh untuk masa depan anak.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat perancangan, ruang lingkup perancangan, serta sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini merupakan kajian literatur yang mendukung konsep permasalahan, meliputi deskripsi mengenai teori-teori yang dapat digunakan untuk membahas permasalahan perancangan.

BAB III DAYCARE

Bab ini berisi pemaparan data mengenai objek studi yaitu *Daycare* yang digunakan oleh anak usia dua hingga enam tahun. Selain itu, pada bab ini akan membahas mengenai deskripsi proyek, deskripsi fungsi, Identifikasi *User* serta *Programming daycare*.

BAB IV PERANCANGAN DAYCARE

Bab ini berisi mengenai perancangan *daycare* dengan menerapkan konsep *Chameleon* sebagai dasar perancangan baik mengenai konsep bentuk, konsep warna, konsep pencahayaan, konsep penghawaan serta konsep keamanan.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan kesimpulan dari keseluruhan perancangan yang merupakan jawaban dari permasalahan perancangan dan saran yang dapat bermanfaat bagi perancangan lanjutan yang sejenis dikemudian hari.