

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada masa anak usia dini merupakan masa keemasan anak untuk mengembangkan kemampuan intelektual, karakter personal, kognitif dan kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Anak-anak yang terbiasa bersosialisasi sejak dini akan menjadi anak yang mudah bergaul dan memiliki rasa percaya diri yang cukup tinggi.

Menurut Hurlock (1998), sosialisasi adalah suatu proses dimana seseorang memperoleh kemampuan sosial untuk dapat menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial. Kemampuan sosial ini sangat erat dengan perkembangan anak.

Perkembangan teknologi yang semakin maju memiliki dampak positif dan negatif bagi anak usia dini. Penggunaan teknologi sekarang ini seperti gadget lebih disukai anak-anak karena dapat memberikan kemudahan mendapatkan informasi, berkomunikasi jarak jauh juga dapat memberikan hiburan yang tidak membosankan sehingga anak kurang dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya.

Liburan akhir pekan yang merupakan waktu anak-anak belajar, bermain dan bersosialisasi dihabiskan untuk bermain gadget dan menemani orang tua berbelanja. Kebanyakan orang tua menghabiskan berjam-jam di toko sedangkan anak-anak menunggu orang tua berbelanja.

Paris van Java Mall sebagai pusat belanja dan tempat liburan akhir pekan para orang tua dan anak-anak dipilih untuk menjadi tempat perancangan *Daily Hello Kitty Edutainment* untuk memenuhi kebutuhan anak belajar, bermain dan bersosialisasi sambil menunggu orang tua berbelanja. *Daily Hello Kitty Edutainment* dirancang sebagai tempat bersosialisasi anak-anak dan para orang tua dengan hiburan edukasi yang menyenangkan untuk mengembangkan kemampuan otak dan menyalurkan hobi anak sejak dini.

## **1.2 Ide/Gagasan Perancangan**

*Daily Hello Kitty Edutainment* dirancang sebagai sarana hiburan edukasi dan tempat bersosialisasi untuk anak-anak dan para orang tua. Hello Kitty dipilih sebagai icon tematik yang banyak disukai anak-anak untuk menjadi daya tarik pengunjung khususnya anak-anak. Area bermain ini didesain menyerupai replika taman kota Hello Kitty dengan jalan raya, lampu lalu lintas, kendaraan umum dan dekorasi Hello Kitty . Sedangkan ruang kelas didesain dengan suasana rumah Hello Kitty. Anak-anak disini diajak untuk merasakan bermain di taman kota Hello Kitty sambil melakukan kegiatan sehari-hari Hello Kitty dan Daniel Star. *Daily Hello Kitty Edutainment* memiliki fasilitas yang dapat digunakan oleh anak-anak untuk bermain sambil belajar dan fasilitas penunjang lainnya. Fasilitas-fasilitas yang disediakan antara lain : studio foto, craft class, drawing class, painting class, origami class, puzzle class, ikebana class, tailor class, magic class, library, mini market, gardening dance class, instrument class, singing class.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis membuat sejumlah rumusan masalah dalam penulisan laporan tugas akhir. Adapun rumusan masalah yang ingin dipecahkan oleh perancang adalah :

1. Bagaimana merancang ruang edutainment sebagai tempat bersosialisasi anak maupun orang tua?
2. Bagaimana mengaplikasikan sebuah desain yang bertemakan Hello Kitty dan Daniel Star yang disesuaikan dengan ruang aktifitas anak-anak?

#### **1.4 Tujuan Perancangan**

1. Menyediakan ruang dan fasilitas publik yang nyaman, fungsional, efisien, informatif untuk sarana edukasi sekaligus rekreasi untuk anak usia 3-12 tahun, dan waiting room untuk para orang tua menunggu, mengamati dan memotret aktifitas anaknya, sekaligus tempat bersosialisasi dengan para orang tua lainnya.
2. Mengaplikasikan ruang interior dengan bentuk/ciri khas Hello Kitty dan Daniel Star sebagai elemen interior dan furniture

#### **1.5 Manfaat Perancangan**

1. Manfaat bagi perancang:
  - a. Memberi pengetahuan tentang edutainment
  - b. Memberi pengetahuan cara mendesain *Daily Hello Kitty Edutainment* sesuai kebutuhan anak

Manfaat bagi masyarakat :

- a. Memberi pengetahuan tentang kegiatan sehari-hari Hello Kitty dan Daniel Star
- b. Memberi pengalaman untuk merasakan bermain di *Daily Hello Kitty Edutainment*

#### **1.6 Ruang Lingkup Perancangan**

*Daily Hello Kitty Edutainment* dirancang sebagai tempat hiburan yang menawarkan edukasi dan bermain untuk anak-anak usia 5-12th. Fasilitas-fasilitas tambahan seperti berikut:

1. Fasilitas Studio Foto, menyediakan kostum Hello Kitty dan Daniel Star sebagai tempat anak-anak berfoto dengan kostum Hello Kitty dan Daniel Star sesuai jenis kelamin.
2. Fasilitas Craft sebagai area anak-anak membuat kerajinan tangan lukisan dari daun
3. Fasilitas Drawing sebagai area anak-anak menggambar dan mewarnai dengan pensil warna dan crayon
4. Fasilitas Painting sebagai area anak-anak melukis dengan kanvas dan cat air

5. Fasilitas Origami sebagai area anak-anak bermain dengan kertas, mulai dari melipat kertas sampai dengan membentuk origami.
6. Fasilitas Puzzle sebagai area anak-anak belajar mengenal bentuk-bentuk dasar.
7. Fasilitas Ikebana sebagai area anak-anak belajar merangkai bunga dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan umur anak.
8. Fasilitas Tailor sebagai area anak-anak belajar membuat boneka sendiri dengan memasukan kapas ke dalam boneka.
9. Fasilitas Library menyediakan buku bacaan anak-anak maupun buku bacaan Hello Kitty
10. Fasilitas Mini Market menyediakan bijian-bijian dan pupuk yang dapat dibeli dengan uang cash oleh anak-anak
11. Fasilitas Gardening sebagai area anak-anak berkebun, menanam, memberi pupuk dan panen.
12. Fasilitas Cooking sebagai area anak-anak belajar membuat kue kering sendiri dengan tepung
13. Fasilitas Clay sebagai area anak-anak belajar membuat mainan clay dari tepung
14. Fasilitas Fishing sebagai area bermain anak-anak memancing ikan mas.
15. Fasilitas Dance sebagai area anak-anak belajar menari bersama
16. Fasilitas Instrument sebagai area anak-anak belajar mengenal ketukan instrument
17. Fasilitas Singing sebagai area anak-anak bernyanyi

## **1.7 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang, ide/gagasan perancangan, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan ruang lingkup perancangan *Daily Hello Kitty Edutainment*

### **BAB II KAJIAN TEORI**

Bagian landasan teori menjelaskan mengenai definisi edutainment, sejarah Hello Kitty, profil Hello Kitty dan Daniel Star, standart-standart ergonomic

anak dan orang tua yang akan dijadikan sebagai tolak ukur dalam mendesain *Daily Hello Kitty Edutainment*

### BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI

Bagian ini menjelaskan mengenai deskripsi proyek, fungsi proyek, penjelasan tema, analisa site, user, struktur organisasi, job desk, flow activity dan kebutuhan ruang yang akan digunakan untuk proyek *Daily Hello Kitty Edutainment*

### BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Bagian ini menjelaskan mengenai ide implementasi konsep, denah general, denah khusus, serta penerapan konsep dan tema di masing-masing denah khusus

### BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini menjelaskan memaparkan simpulan dan saran yang diambil dari selama proses perancangan Tugas Akhir dilaksanakan sampai dengan selesainya laporan Tugas Akhir beserta dengan hasil perancangan