

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia mempunyai akal budi dan kepintaran masing-masing. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan daya cipta atau kreativitas manusia. Menurut KBBI, kreativitas berarti kemampuan untuk mencipta; daya cipta. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan proses mental yang memunculkan sebuah gagasan baru. Sesungguhnya anak-anak mempunyai potensi kreatif sejak lahir. Sebab itu, pengembangan kreativitas sangat diperlukan karena mempengaruhi kecerdasan seseorang. Anak-anak khususnya yang berusia 4-6 tahun perkembangan kreatifnya sangat potensial, begitu juga dengan proses belajar dan bersosialisasi. Pada periode ini pula anak sering berkhayal dan berimajinasi.

Anak-anak mempunyai hobi dan minat masing-masing. Ada yang suka pada komputer, ada yang suka pada kerajinan tangan. Karena itu, ada anak-anak yang kurang dapat belajar secara konvensional. Sekarang ini belum ada sebuah fasilitas yang mampu mewadahi kebutuhan minat anak-anak.

Bandung merupakan salah satu anggota jalinan kota kreatif dunia menurut UNESCO. Hal tersebut disebabkan Bandung memiliki kolaborasi lintas bidang untuk menimbulkan inovasi. Selain itu Bandung juga berkomitmen untuk mengupayakan keberlanjutan kota melalui kreativitas. Kota Bandung juga berkomitmen untuk mengembangkan kreativitas warganya dan infrastruktur kreatif di Kota Bandung. Dengan demikian, solusi yang penulis tawarkan adalah sebuah *creativity center* yang dikhususkan untuk anak-anak. Memang di Kota Bandung

sudah ada sanggar kreativitas anak, tetapi fasilitas dan interiornya belum memenuhi kebutuhan untuk anak-anak.

Creativity center dapat diartikan sebagai suatu wadah untuk mengembangkan potensi seseorang atau komunitas yang mencakup aspek pendidikan, sosial, dan kemandirian. Namun, karena kebutuhan yang sekarang ini semakin banyak, dan kekhawatiran orang tua, diperlukan pembekalan khusus untuk anak agar tidak mengikuti pengaruh buruk dari globalisasi. Sehingga dibutuhkan wadah untuk mengisi waktu luang anak dengan aktivitas yang lebih positif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas terdapat beberapa masalah yang dapat dipertimbangkan sebagai identifikasi masalah untuk memulai suatu desain *creativity center* untuk anak:

1. Belum tersedianya fasilitas pendidikan informal berbasis kreativitas yang interiornya secara khusus diperuntukkan untuk anak-anak
2. Dibutuhkannya wadah untuk menyalurkan minat anak-anak
3. Dibutuhkannya fasilitas yang mengakomodasi “Bandung Kota Kreatif”

1.3 Ide/Gagasan

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan diatas, gagasan yang digunakan untuk merancang *creativity center* untuk anak adalah dengan memperhatikan pada aspek anak-anak seperti workshop yang bersahabat dengan anak dengan suasana yang tenang agar anak dapat

berkonsentrasi, karena mengedepankan pengalaman yang dirasakan oleh anak. Dalam perancangan interiornya, diwujudkan dengan suasana natural. Warna yang dipilih adalah warna natural dengan sentuhan warna pop untuk merangsang kreativitas anak. Material yang dipilih berupa material yang ramah anak, dan mudah dibersihkan. Sedangkan untuk pencahayaannya, pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Untuk pencahayaan buaatannya dipilih *general warm*, sedangkan untuk *accent lighting* dipilih berwarna-warni.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah di atas maka terdapat beberapa rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana penerapan ergonomi pada *creativity center* agar tidak membahayakan untuk anak?
2. Bagaimana cara memacu kreativitas pada anak melalui desain interior?

1.5 Tujuan Perancangan

Dari rumusan masalah diatas, ada pun tujuan dari perancangan *Creativity Center* untuk anak ini, yaitu :

1. Mengetahui penerapan ergonomi pada *creativity center* agar tidak membahayakan untuk anak.
2. Mengetahui cara memacu kreativitas pada anak melalui desain interior.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Untuk anak-anak

Anak-anak sebagai generasi penerus bangsa, sebaiknya mendapatkan bimbingan khusus untuk mendapatkan pendidikan *soft-skill* yang merupakan kebutuhan untuk bersaing di masa depan.

2. Untuk Pemerintah

Perancangan ini untuk mendukung perwujudan dari Bandung Kota Kreatif.

1.7 Batasan Perancangan

Untuk perancangan *creativity center* untuk anak, beberapa fasilitas pendukung dibuat untuk memenuhi kebutuhan anak – anak. Fasilitas tersebut adalah sebagai berikut:

1. Fasilitas Workshop

Fasilitas berupa kelas untuk anak-anak untuk belajar seperti merajut, membuat kerajinan tangan, melukis, dll.

2. Fasilitas Bermain

Fasilitas penunjang untuk membantu perkembangan anak.

3. Fasilitas Café dan Lounge

Fasilitas untuk orang tua menunggu ketika anak-anaknya sedang belajar.

4. Fasilitas Pamer

Fasilitas ini meliputi ruang pameran karya anak.

1.8 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, penyusunan penelitian ilmiah ini dibagi menjadi beberapa bagian, antara lain:

Bab I PENDAHULUAN

Berisikan uraian mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan studi, manfaat penelitian, batasan penelitian dan hipotesis awal

Bab II Kajian Literatur Creativity Center untuk Anak

Berisikan tinjauan literatur mengenai *creativity center* sebagai bangunan komersial, prinsip dan teori desain, ergonomi anak.

Bab III Deskripsi dan Program Perancangan Interior Creativity Center untuk Anak

Berisi tentang deskripsi dan program perancangan interior *creativity center* untuk anak.

Bab IV Perancangan Interior Creativity Center untuk Anak

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai proses dari perancangan interior Creativity Center untuk Anak mulai dari awal perancangan hingga akhir perancangan.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dari proses perancangan Creativity Center untuk Anak ini. Di akhir bab juga akan diberikan saran bagi perancangan selanjutnya mengenai topic yang sama.

