

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai sejak masa konsepsi dan berlanjut sepanjang kehidupan. Di dalam istilah perkembangan termasuk istilah perkebangan dan pertumbuhan. Perkembangan berorientasi proses mental, sedangkan pertumbuhan lebih berorientasi pada peningkatan ukuran dan struktur. Perkembangan pada anak meliputi beberapa aspek yaitu aspek intelektual, aspek fisik-motorik, dan aspek sosio-emosional. Proses tumbuh kembang anak dapat dibantu melalui berbagai aspek, diawali dengan pemahaman tentang psikologi perkembangan anak. Perkembangan anak jelas berbeda dengan perkembangan anak remaja ataupun orang dewasa. Mengasah proses tumbuh kembang anak.

Proses tumbuh kembang anak dapat diasah dengan berbagai cara sesuai dengan aspek dari tumbuh kembang itu sendiri, salah satunya adalah mengasah sensor motorik pada anak. Terdapat berbagai macam aktivitas yang bisa dilakukan untuk mengasah sensor motorik anak. Sensor motorik adalah suatu sensor alamiah yang ada didalam tubuh manusia. Sensor motorik meliputi pergerakan tubuh manusia, penglihatan, daya tangkap, indera perasa, sentuhan, dan sebagainya.

Aktivitas sensor motorik untuk anak memiliki berbagai manfaat seperti, mengembangkan dan juga menghubungkan koneksi saraf pada otak anak di mana akan membantu anak dalam melakukan hal-hal lainnya yang tentunya lebih kompleks, meningkatkan daya ingat anak serta daya imajinasi anak, saat bermain

anak dapat memenuhi dan mengembangkan imajinasinya dan membuat apa saja yang ia inginkan, dan masih banyak lagi. Aktivitas yang dilakukan melibatkan sel saraf sensorik dan sensori motorik pada anak.

Oleh karena itu, wadah dimana anak bisa melakukan aktivitas motorik dan sensorik secara efektif dan kreatif dibutuhkan. *Edutainment Playground* bisa menjadi salah satu tempat dimana anak belajar dan bermain, selain itu juga dapat mengasah kemampuan anak dalam tumbuh kembang. Selain adanya *Edutainment Playground*, workshop juga dapat membantu anak-anak menyalurkan kekreatifitasannya dengan membuat prakarya. Dengan itu, aktivitas-aktivitas tersebut bisa dijalankan secara efektif dan kreatif.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Aspek perkembangan yang ada pada anak meliputi aspek intelektual dengan mempelajari tentang berbagai macam fasilitas yang mampu mengasah kemampuan motor sensorik, fisik motorik dan sensorik dengan cara menyentuh, mendengarkan, dan bermain dengan berbagai fasilitas yang ada, dan sosio-emosional saat adanya aktivitas yang memacu anak untuk bertanya dan bekerja dalam tim.
2. Kurangnya tempat belajar dan bermain yang dapat memberikan pendidikan, eksperimen, dan manfaat pada diri anak.
3. Kurangnya kesadaran bahwa aktivitas motorik dan sensorik bukanlah sekedar memegang dan merasakan. Aktivitas motorik dan sensorik dapat membantu

meningkatkan daya ingat anak serta daya imajinasi anak, saat bermain anak dapat memenuhi dan mengembangkan imajinasinya.

### 1.3 Ide/Gagasan Perancangan

Berdasarkan latar belakang di atas, muncul ide/gagasan perancangan berupa adanya *edutainment playground*, di dalam *edutainment playground* terdapat *playing area* yang akan menjadi tempat utama dimana anak dapat merangsang sensor dan motorik dalam tubuhnya dengan berbagai aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Selain *playing area* ada juga workshop dimana anak dapat menyalurkan kekreativitasannya dengan membuat prakarya yang nanti prakaryanya bisa dipamerkan ataupun dibawa sebagai souvenir. Saat di dalam galeri maupun workshop, ada beberapa anak yang tidak perlu didampingi oleh orang tua ataupun pendamping lainnya, oleh sebab itu akan difasilitasi cafe dimana orang tua dan pendamping lain bisa menunggu anaknya. Cafe ini juga dibuka untuk umum, dimana masyarakat umum dapat merasakan sensasi berbeda di dalam cafe, contohnya akan ada juga *kids corner* dimana anak dapat bermain tetapi juga dapat menikmati makanan dan minuman yang dijual. Selain itu ada fasilitas interaktif untuk para pengunjung cafe lainnya.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut diatas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang ruang interior yang dapat mendukung manfaat aktivitas motorik dan sensorik bagi anak usia 2-12 tahun?

2. Bagaimana merancang interior ruang yang interaktif untuk anak usia 2-12 tahun agar dapat mengasah kemampuan sensor motorik?

### **1.5 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka perancangan ini bertujuan untuk :

1. Aktivitas motorik dan sensorik menjadikan anak dapat memeriksa, menemukan, mengkategorikan, dan ini bermanfaat untuk memberi mereka kesempatan untuk bermain dan belajar.
2. Menjadikan *Edutainment Playground* sebagai wadah untuk mengasah kemampuan sensor motoric pada diri anak dan juga menjadikan workshop sebagai tempat dimana anak dapat menyalurkan kekreatifitasannya.

### **1.6 Manfaat Perancangan**

Berdasarkan tujuan penelitian yang dikemukakan diatas, maka perancangan ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Tersedianya tempat anak untuk belajar, bermain, dan mengasah kemampuan sensor motoric pada diri anak.
2. Tidak hanya berisi tentang bermain, tetapi anak juga dapat mengasah kemampuan sensor motoric, selain itu menjadi tempat dimana anak dapat menyalurkan kekreativitasannya.
3. Selain tempat untuk belajar tetapi juga tempat terjadinya kontak sosial antar anak.

4. Selain itu, memberikan kesempatan masyarakat luar merasakan sensasi berbeda di dalam cafe.

### 1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Berdasarkan penjelasan yang sudah dijabarkan diatas, ruang lingkup perancangan terbagi menjadi :

1. *Edutainment Playground (Playing Area)*

*Edutainment Playground* menjadi tempat dimana bisa memperkenalkan, menjelaskan berbagai macam aktivitas yang dapat mengasah kemampuan sensor motorik dalam bidang pergerakan tubuh manusia, penglihatan, daya tangkap, indera perasa, sentuhan, dan sebagainya. Tidak hanya akan ada aktivitas-aktivitas tentang sensor motorik, tetapi juga akan memajang prakarya-prakarya anak-anak pengunjung yang membuatnya di workshop.

*Edutainment Playground* memiliki jam operasional sebagai berikut:

Selasa - Kamis	10.00 – 17.00 WIB
Jumat	10.00 – 18.00 WIB
Sabtu & Minggu	10.00 – 19.00 WIB

2. Workshop

Workshop bisa menjadi tempat anak-anak menyalurkan kekreatifitasannya dengan membuat prakarya dari berbagai macam material dan alat yang disediakan. Selain itu, dibuatnya workshop bisa menjadi tempat anak-anak bersosialisasi dengan teman yang lain. Workshop dibagi menjadi tiga ruangan berdasarkan umur sehingga anak-anak dapat bermain dan belajar lebih nyaman. Teknis pembagian workshop adalah sebagai berikut :

a. Workshop 1 (3 – 7 tahun)

Kapasitas : max.10 anak

Pendamping : 1 pendamping menemani 2 anak

Waktu : ± 2 jam

b. Workshop 2 (7 - 12 tahun)

Kapasitas : max.15 anak

Pendamping : 1 pendamping menemani 5 anak

Waktu : ± 2 jam

c. Coloring Workshop

Kapasitas : max.20 anak

Pendamping : 1 pendamping menemani 5 anak

Waktu : ± 2 jam

d. Food Workshop

Kapasitas : max.20 anak

Pendamping : 1 pendamping menemani 5 anak

Waktu : ± 2 jam

Workshop buka pada hari yang sama dengan galeri dengan jam operasional yang berbeda. Jam operasional workshop dibagi menjadi berbagai shift menyesuaikan jam buka dan tutupnya. Jam operasional workshop adalah sebagai berikut :

Selasa - Kamis

Shift 1 10.00 – 12.00 WIB

Shift 2 13.00 – 15.00 WIB

Jumat

Shift 1 10.00 – 12.00 WIB

Shift 2 13.00 – 15.00 WIB

Shift 3 16.00 – 18.00 WIB

Sabtu & Minggu

Shift 1 10.00 – 12.00 WIB

Shift 2 13.00 – 15.00 WIB

Shift 3 16.00 – 18.00 WIB

### 3. Cafe

Cafe bisa menjadi tempat dimana orang tua atau pendamping yang anaknya tidak perlu di dampingi, selain itu cafe dapat dibuka untuk umum sehingga masyarakat dapat merasakan sensasi yang berbeda saat berada di cafe. Cafe juga menyediakan mini *Kids Corner* sehingga masyarakat umum selain pengunjung *Edutainment Playground* dapat merasakan fasilitas bermain yang ada.

## 1.8 Sistematika Penulisan

Proposal Perancangan *Edutainment Playground* ini terdiri dari tiga bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I Pendahuluan**

Menguraikan tentang latar belakang, mengidentifikasi masalah, menjabarkan ide perancangan, merumuskan masalah, menjelaskan tujuan dan manfaat dari perancangan *Edutainment Playground*, dan menjabarkan ruang lingkup perancangan.

## **BAB II Teori Perancangan *Edutainment Playground***

Berisi mengenai studi-studi literatur yang berhubungan dengan perancangan meliputi definisi, manfaat, fungsi, standar-standar ergonomi, dan literatur lainnya.

## **BAB III Analisa, Programming, dan Konsep**

Berisi mengenai penjelasan perancangan *Edutainment Playground*, site yang digunakan, programming, dan konsep yang diimplementasikan pada perancangan.

## **BAB IV Perancangan *Edutainment Playground* di Bandung**

Berisi pengaplikasian konsep dan tema secara keseluruhan pada desain perancangan *Edutainment Playground*.

## **BAB V Kesimpulan**

Berisi kesimpulan yang berkaitan dengan perancangan yang diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

