

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan sekarang ini merupakan masalah penting yang harus kita selesaikan, terutama memasuki abad ke -21, gelombang globalisasi dirasakan sangatlah kuat dan terbuka, hal ini dapat kita lihat dan rasakan dari kemajuan teknologi yang terus berkembang, kemajuan teknologi di jaman modern ini ternyata membawa dampak yang sangat luar biasa bagi masyarakat, terutama bagi anak-anak muda yang sangat mudah menerima arus globalisasi. Globalisasi membawa dampak positif dan dampak negatif, dampak positif dari globalisasi sangat terlihat dari kemajuan teknologi yang semakin hari semakin maju, contohnya alat - alat rumah tangga kini sudah dikerjakan dengan mesin, masuknya internet mempermudah kita mengakses informasi apapun yang kita inginkan bahkan sekarang pabrik-pabrik sudah tidak membutuhkan tenaga manusia lagi karena semua sudah dikerjakan oleh

mesin-mesin atau robot.

Sedangkan dampak negatifnya adalah akibat digantinya tenaga manusia oleh mesin mengakibatkan banyak pekerja-pekerja pabrik yang di PHK, sehingga mengakibatkan tingginya angka pengangguran di Indonesia, akibat masuknya internet membawa dampak yang luar biasa bagi anak-anak dan remaja, contohnya anak-anak dapat mengakses situs-situs porno, sedangkan dari segi sikap banyak anak muda yang tidak sopan tingkah lakunya, cenderung tidak peduli pada lingkungan sekitar, tidak menghormati orang tua, tidak patuh pada orang tua.

Sedangkan pendidikan sendiri merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan sendiri sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia. Menyadari akan hal tersebut, maka pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Untuk sekolah yang penulis buat tema yang diterapkan adalah kartun Disney, dimana karakter atau tokoh Disney sebagai media atau perantara untuk menyampaikan pesan moral dan untuk menarik minat belajar bagi anak-anak, tokoh kartun Disney sendiri mengajarkan pada anak-anak tentang moral-moral positif lewat cerita atau dongengnya. Sedangkan untuk visi dan misi dari sekolah ini adalah visinya menjadikan siswa dan siswinya memiliki moral, jujur, bertakwa kepada Allah, siswa di tuntut untuk berkembang secara seimbang dan optimal, berdisiplin tinggi serta dapat berguna bagi masyarakat dan negara. Misi menjadi teladan bagi

anak didik dalam hal disiplin moral, kejujuran, serta ketakwaan kepada Allah, mendidik secara kreatif dan kasih, serta menjunjung tinggi kebudayaan, tata karma, bahasa, dan adat istiadat setempat.

Hubungan kartun Disney dengan visi dan misi sekolah adalah sama-sama ingin mengajarkan pada anak-anak tentang bagaimana menerapkan pendidikan atau pengajaran moral yang baik bagi anak. Pendidikan sebenarnya bertujuan untuk membekali siswa-siswi untuk dapat menjadi generasi penerus bangsa yang siap dan tangguh menghadapi dunia kerja. Tapi yang kita rasakan sekarang khususnya di Negara kita Indonesia adalah adanya ketertinggalan di bidang pendidikan, yaitu rendahnya mutu pendidikan, di berbagai jenjang pendidikan baik di bidang pendidikan formal maupun informal. Mutu pendidikan di Negara kita sangatlah kalah bila dibandingkan dengan negara lain. Pendidikan sendiri memang telah menjadi penopang dalam meningkatkan sumber daya manusia, kalau saja masyarakat Indonesia mendapatkan pendidikan yang lebih baik, dan lebih layak lagi, serta memiliki keahlian dan ketrampilan maka negara kita akan lebih maju dan berkembang lagi.

1.2 Ide/ Gagasan Konsep :

Maka dari itu penulis tertarik membahas tentang masalah pendidikan, masalah pendidikan yang penulis bahas adalah berkaitan dengan Sekolah Playgroup dan Taman Kanak-Kanak. Untuk tema yang di pilih adalah Kartun Disney, sedangkan konsep yang di gunakan untuk sekolah Playgroup dan Taman Kanak-Kanak ini adalah *Playing, Learning, and Creativity*. Kenapa saya memilih tema

Kartun Disney, alasannya karena Disney sendiri banyak sekali tokoh atau karakternya, untuk cerita-cerita Disney sendiri selalu mengandung unsur-unsur atau memberikan pelajaran moral bagi anak-anak, contohnya cerita Cinderella, Peterpan, Winnie The Pooh, Mickey Mouse, dan lain-lain, karena dari cerita anak akan lebih muda mengerti dan memahami, serta menyerap maksud dan tujuan dari cerita tersebut. Dan dari cerita-cerita yang di tawarkan oleh Disney dapat memberikan nilai positif yang dapat di jadikan contoh oleh anak-anak. Untuk inspirasinya saya mengambil *Toon Town*, *Toon Town* sendiri adalah sebuah kota fiksi di seluruh Disneyland, di dalam Disneyland sendiri selalu terdapat *Toon Town*, karakter yang di tawarkan adalah karakter animasi, *Toon Town* sendiri di peruntukkan bagi balita dan anak-anak, maka dari *Toon Town* akhirnya terciptalah konsep *Playing, Learning, and Creativity*, artinya bahwa konsep *Playing, Learning, and Creativity* ini juga di terapkan di dalam *Toon Town* sendiri, disini anak-anak bukan hanya di ajarkan untuk bermain, tetapi juga diajarkan tentang bagaimana memberikan pelajaran yang dapat bermanfaat bagi anak-anak, serta dapat menciptakan kreatifitas yang bermanfaat bagi anak-anak.

1.3 Identifikasi Masalah :

- Bagaimana mendesain interior sebuah Sekolah Playgroup dan Taman Kanak-Kanak Santa Maria dengan memperhitungkan aspek fungsional yang baik ?
- Bagaimana cara mendesain interior sebuah Sekolah Playgroup, dan Taman Kanak-Kanak Santa Maria yang berkonsep *Playing, Learning and Creativity*?

1.4 Tujuan Perancangan :

- Untuk mengetahui aspek-aspek fungsional apa saja yang harus diperhatikan dalam perancangan interior Sekolah Playgroup dan Taman Kanak-Kanak Santa Maria.
- Konsep *Playing, Learning and Creativity* yang seperti apakah yang cocok digunakan untuk Sekolah Playgroup dan Taman Kanak-Kanak Santa Maria.

1.5 Sistematika Penulisan :

Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan menjelaskan latar belakang masalah, ide atau gagasan konsep, identifikasi masalah, tujuan perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori membahas teori-teori pendukung dan konsep umum mengenai perancangan Sekolah Playgroup dan Taman Kanak-Kanak. Teori pendukung yang lain berasal dari *literature – literature* yang telah ada.

BAB III Deskripsi Objek Studi menjelaskan tentang objek studi yang di bahas, menjelaskan ide implementasi konsep yang di gunakan, beserta studi image, menjelaskan tentang analisa fisik atau site analisis, menjelaskan tentang analisis fungsional, meliputi kebutuhan ruang, programming, kedekatan ruang, besaran ruang, zoning-blocking.

BAB IV Bab Perancangan Desain penulis menjelaskan dan menganalisa terhadap konsep desain, implementasi konsep desain pada ruang, implementasi konsep desain pada elemen interior (furniture), dan studi image pencapaian desain.

BAB V Simpulan penulis merangkum hasil perancangan dengan analisis dan interpretasi yang menjawab permasalahan desain.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN