

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masa kanak-kanak merupakan masa yang penting dalam pertumbuhan. Pada masa ini mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, menanggapi dan belajar dari segala sesuatu yang mereka lihat dan dengarkan. Mereka belajar meniru dan mencontoh serta menggali potensi diri bersama kelompok bermainnya. Di sinilah para orang tua memiliki peran yang sangat besar untuk mengarahkan anaknya ke arah yang baik demi masa depan anak itu sendiri. Salah satu metode pengarahan yang dapat digunakan yaitu dengan memberikan metode belajar sambil bermain.

Proses belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan setiap manusia. Belajar tidak hanya diartikan sebagai bentuk pendidikan formal (sekolah) saja. Proses pembelajaran yang baik bagi anak-anak adalah bila mereka

dapat merangsang kreatifitasnya sambil bermain dan mengenal alam. Pendidikan formal lebih memiliki kecenderungan untuk melatih otak kiri (*left hemisphere*) seperti matematika, bahasa, dan ilmu pengetahuan daripada otak kanan (*right hemisphere*) seperti seni, musik, dan keterampilan berpikir secara kreatif. (Prof. Regar Sperry)

Pembelajaran melalui permainan yang mengandung tantangan dan petualangan membangun karakter kuat dalam hal percaya diri, ketahanan emosi, kerjasama, kecermatan, kecepatan dan kreativitas dalam mengambil keputusan. Pendidikan bersifat efektif apabila dimulai sedini mungkin, yaitu dari masa anak-anak. Karakternya yang menantang dan menyenangkan, permainan ini menuntut wadah, bangunan, yang dinamis dan atraktif.

Masa kanak-kanak adalah masa bermain. Konsep ini telah diakui oleh banyak ahli. Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial menyenangkan yang dominan pada awal masa anak-anak. Menurut Watson (2004:19), permainan dibagi menjadi beberapa fungsi, yaitu :

- Fungsi kognitif

Melalui permainan, anak-anak menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek di sekitarnya dan memecahkan masalah yang dihadapi.

- Fungsi sosial

Dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran, anak belajar memahami orang lain dan peran yang dimainkannya.

- Fungsi emosi

Memecahkan sebagian masalah emosionalnya, mengatasi kegelisahan dan melepaskan energi fisik berlebih.

Tujuan dari mendidik anak adalah memunculkan dan membina kemampuan-kemampuan dasar sebaik-baiknya dalam kerangka batas yang dimiliki setiap anak. Menurut Prof. Primadi Tabrani dalam bukunya "Kreativitas dan Humanitas" (2006) usia 2-5 tahun merupakan tahap pengembangan kepribadian dan identitas diri. Anak yang berusia 2-3 tahun tingkah lakunya dikuasai oleh dorongan naluri, sehingga kita wajib membimbing dan mengarahkan tingkah lakunya, memberikan perasaan aman dan bebas. Sedangkan anak yang berusia 4-5 tahun sudah memiliki dasar-dasar dari sikap moralitas, sehingga mereka punya inisiatif untuk melakukan sesuatu.

Berdasarkan permasalahan yang muncul di atas, maka diperlukan adanya suatu jawaban yang dapat menunjang perkembangan tahapan sensorik-motorik dan pre-operasional kreativitas anak. Salah satu solusi yang tepat yaitu dengan didirikannya sarana belajar dan bermain dengan nuansa petualangan bagi anak-anak berkisar usia 2 hingga 5 tahun. Hal ini dimaksudkan untuk melatih keterampilan anak dalam menghadapi variasi rintangan. Area belajar dan bermain anak ini dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas yang membangun mental anak melalui sejumlah tantangan sambil bermain, belajar dan berolah raga.

Di kota Bandung ini sendiri, sebenarnya sudah terdapat beberapa sarana belajar dan bermain bagi anak. Namun kebanyakan dari sarana tersebut hanya memperhatikan pentingnya pendidikan formal sehingga tidak memperhatikan bentuk-bentuk ruang dan fungsi desain furniture yang menunjang perkembangan sensorik-

motorik anak didiknya. Padahal, faktor interior dan lingkungan merupakan faktor yang mempengaruhi pola pikir anak untuk merangsang kreatifitas. Jika ada banyak hal yang dapat dilakukan pada suatu lingkungan, maka makin banyak pula proses pembelajaran yang akan didapat oleh anak tersebut. Dengan demikian interior bukan lagi berfungsi sebagai ruang saja, melainkan juga sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan imajinasi dan kreatifitas anak.

Menurut saya di kota-kota besar sudah jarang ditemui area belajar dan bermain yang menyatu dengan lingkungan alam. Anak-anak kota besar sekarang banyak yang menyibukkan diri dengan kegiatan yang kurang dapat mengembangkan kemampuan berkreasi, sehingga mereka kurang sigap dalam menghadapi tantangan hidup. *Kiddy School and Camp* merupakan bangunan pendidikan anak melalui permainan tantangan yang menghadirkan suasana dan desain konsep yang berbeda dari sekolah-sekolah yang ada selama ini. bentuk desain furniture dan desain ruangnya mampu menjadi pionir yang bertujuan positif untuk perkembangan tahap sensorik dan motorik serta mampu meningkatkan daya kreatifitas anak.

Dengan demikian, pada kesempatan tugas perancangan desain interior ini saya tertarik untuk membuat sarana *Kiddy School and Camp*, dimana sarana ini tidak hanya bersifat fungsional saja, tetapi juga dapat memberikan semangat, tantangan, daya tarik, edukasi dan merangsang imajinasi anak melalui desain yang akan dibuat. Dengan dibuatnya lingkungan indoor dan outdoor yang menyenangkan maka proses belajar itu pun menjadi sangat menyenangkan pula.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam perancangan *Kiddy School and Camp* ini berdasarkan aspek fisik dan fungsionalnya yaitu:

- a. Bagaimana mendesain ruangan bermain anak bersifat petualangan yang aman?
- b. Bagaimana mengolah desain ruang yang mampu membawa penghuni yang berada di dalamnya merasa seperti berada di dunia khayalan?
- c. Bagaimanakah desain ruang dan desain *Furniture* yang fun serta menantang untuk menunjang perkembangan sensorik-motorik anak yang cocok diterapkan pada perancangan *Kiddy School and Camp*?
- d. Suasana yang bagaimana yang dapat memberikan kenyamanan dan menyenangkan serta dapat meningkatkan kreatifitas (*intelegency*) dalam belajar, melatih fisik, dan mengembangkan *skill*?

1.3 Tujuan Perancangan

Perancangan *Kiddy School and Camp* ini diharapkan dapat memberikan dampak positif baik bagi pembaca maupun bagi perancang sendiri. Maka dari itu, dalam perancangan *Kiddy School and Camp* ini ada beberapa tujuan yang ingin dicapai, yaitu:

- a. Menciptakan suatu tempat bermain bagi anak yang bersifat petualangan yang mengangkat tema alam sebagai kegiatan edukasi

serta mempelajari material-material yang aman bagi desain anak-anak dan mudah dibersihkan.

- b. Mempelajari bentuk-bentuk organic alam yang diterapkan pada bentuk *ceiling*, pola lantai atau furniture yang dimultifungsian selain sebagai elemen estetis dapat juga dijadikan sebagai sebuah fungsi.
- c. Mempelajari desain ruang dan furniture yang merangsang perkembangan sensorik dan motorik anak untuk diterapkan pada *Kiddy School and Camp*.
- d. memahami desain yang dapat memberikan suasana berkreasi yang nyaman menyenangkan dalam mencapai sasaran pembentukan karakter, *intelegency*, *behavior*, dan *skill* anak-anak melalui suasana ruang.

1.4 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan perancangan *Kiddy School and Camp* ini terdapat sistematika penulisan yang terdiri dari 5 bab.

Bab I merupakan bab pendahuluan yang berisi tentang latar belakang pemilihan topik perancangan, identifikasi masalah yang membahas permasalahan dalam perancangan, tujuan perancangan, serta sistematika penulisan yang terdapat pada laporan perancangan ini.

Bab II adalah bab landasan teori. Pada bab 2 ini dipaparkan teori-teori pendukung yang didapat dari beberapa sumber sebagai landasan bagi perancangan

obyek Tugas Akhir yang dipilih. Teori pendukung ini didapat melalui studi literatur, yaitu melalui buku dan juga internet.

Bab III yaitu bab Deskripsi Obyek Studi. Bab ini berisi penjelasan mengenai proyek yang akan dibuat, analisa-analisa terhadap objek studi (baik berupa analisis fisik maupun fungsional), serta analisis pengguna dan program (*programming*).

Bab IV adalah bab perancangan yang memaparkan tema yang dipilih, penjelasan konsep, dan aplikasi konsep pada perancangan.

Bab V sebagai bab terakhir adalah bab kesimpulan yang berisi kesimpulan dari perancangan yang telah dibuat dan saran yang ditujukan bagi pihak-pihak yang akan melakukan perancangan dengan topik serupa.