

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan globalisasi, kreativitas bangsa sangat berpengaruh didalam perkembangan bangsa terutama bangsa Indonesia yang dapat mempercepat laju pertumbuhan industri kreatif Indonesia. Hal ini dapat ditingkatkan melalui kreativitas anak bangsa yang menjadi penerus generasi muda di Indonesia. Daya kreativitas merupakan hal yang tidak mudah diadopsi, akan terus berkembang dan dinamis dalam diri kita masing-masing terutama pada pertumbuhan kreativitas anak. Untuk itu perlu terus dipacu daya kreativitas yang ada.

Dalam hal tersebut perkembangan kreativitas anak harus diasah misalnya dalam pengembangan bakat sehingga terjadinya proses inteligensi dan merupakan dasar yang kuat dalam perkembangan sebuah kreativitas. Pertumbuhan kreativitas dapat memacu anak-anak lebih percaya diri untuk berprestasi. Perkembangan kreativitas masing-masing anak tidak sama, tergantung pada berbagai hal seiring dengan pertumbuhan. Untuk itu dalam membentuk kreativitas anak harus ditanamkan dimulai dari usia dini. Di samping itu dengan memberikan nutrisi tepat yang sesuai dengan perkembangannya.

Kreativitas anak dapat dipacu dengan cara melakukan hal-hal yang mengasah otak kiri. Dengan bermain mereka dapat mengembangkan emosi, fisik, dan pertumbuhan kognitifnya. Sehingga dalam perkembangan kreativitas anak dengan cara metode pembelajaran dimana anak-anak bermain sambil belajar dapat memacu kreativitasnya.

Pengenalan seni terhadap anak-anak dapat dikatakan masih kurang. Baik seni di Indonesia maupun di luar Indonesia terutama dalam hal seni rupa. Hal tersebut dapat di atasi dengan cara adanya tempat yang dapat mewadahi anak-anak dalam mengembangkan kreativitasnya dengan melakukan aktivitas seperti menggambar, mewarnai ataupun melukis yang diikuti dengan pengenalan-pengenalan mengenai seni.

Pengenalan seni batik di Indonesia terhadap anak kurang mendapat perhatian. Untuk itu, pengenalan batik kepada anak sejak dini sangat diperlukan disamping itu hal tersebut dapat mengembangkan dan mengeksplorasi kreativitas.

Untuk itu, dalam proyek ini akan diciptakan tempat di mana anak-anak dapat mengembangkan kreativitasnya yaitu sekolah yang mengajarkan seni rupa pada anak sejak dini. Dimana tempat ini merupakan sekolah kedua bagi anak-anak setelah mempelajari pendidikan formal. Khususnya bagi anak-anak sekolah dasar.

Dalam Sanggar Batik Jawa Barat ini khusus dibidang membatik di mana anak-anak dapat mempelajari tentang batik terutama batik di Indonesia yang sangat beragam. Dalam sekolah ini anak-anak selain mempelajari secara teori juga dapat berkreasi dalam media apapun, misalnya dari mulai menggambar, mewarnai, melukis di atas kanvas, sampai membuat batik asli di atas kain. Sanggar Batik Jawa Barat ini khusus mengajarkan tentang batik yang lebih spesifik yaitu batik Jawa Barat dimana anak-anak dapat mempelajari juga menambah wawasan mengenai kaya seni Indonesia. Juga dapat mengembangkan batik-batik yang baru.

Aktivitas yang dilakukan di dalam sekolah kedua ini, anak-anak dapat berekspresi dalam menggambar, mewarnai atau melukis yang mengacu pada pengetahuan tentang seni khususnya Batik Jawa Barat. Ditempat ini terdapat *gallery* kecil yang berisikan hasil karya mereka maupun karya seni yang sudah ada. Hal tersebut ditujukan agar anak-anak dapat mengenal seni tentang batik di Indonesia juga dapat mengembangkan bakat mereka. Selain itu pun, hal ini merupakan pelestarian karya seni Indonesia dengan pengenalan sejak dini yang juga mengasah kekreatifan tiap anak Indonesia.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan beberapa masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang ruang-ruang belajar / *workshop* untuk anak 4-13 tahun yang mampu mengembangkan kreativitas anak?
2. Bagaimana merancang sebuah interior dan menciptakan suasana dan cara yang menarik untuk anak yang dapat memberikan wawasan?

3. Bagaimana menciptakan sebuah ruangan yang dapat merangsang emosi yang baik untuk anak dengan menerapkan warna-warna di dalam interior?

### 1.3 Tujuan Masalah

Adapun tujuan berdasarkan rumusan masalah di atas yaitu sebagai berikut:

1. Membuat organisasi ruang yang baik berdasarkan aktivitas secara berkelompok di dalam sebuah interior sekolah.
2. Menciptakan atmosfer ruang yang membuat anak tidak jenuh dan mendesain interior yang menarik.
3. Menggunakan warna-warna yang dapat merangsang psikologi anak.
4. Membuat sirkulasi ruang yang baik untuk anak yang aktif dan keamanan yang tetap terjaga.
5. Mendesain *furniture* khusus anak yang ergonomis dan menggunakan *finishing* yang baik sehingga tidak berdampak negatif bagi anak.

### 1.5 Manfaat Perancangan

1. **Bagi anak**, dapat mengasah kreativitas mereka yang merupakan wadah mereka untuk mengekspresikan dalam bentuk visual yaitu dalam sebuah karya seni. Hal ini dapat menambah wawasan mereka mengenai seni terutama seni batik Jawa Barat yang juga merupakan bentuk pelestarian karya seni Indonesia.
2. **Bagi perancang**, memberikan suatu wadah kreativitas untuk anak yang dapat mengembangkan bakat dan mengasah kreativitas seorang anak Sekolah Dasar dan juga memberi wawasan bagi anak Sekolah Dasar mengenai seni. Memberikan wawasan dan pengalaman dalam hal merancang Sanggar Batik Jawa Barat khusus Anak dengan berpikir analitis dan komparatif sesuai dengan konsep yang digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
3. **Bagi masyarakat luas**, dapat dijadikan sarana untuk mengembangkan kreativitas anak dan memberikan apresiasi tentang pandangan terhadap Sanggar Batik Jawa Barat bahwa

sarana ini merupakan tempat dimana tempat mengembangkan kreativitas anak dan pengenalan seni sejak dini.

4. **Bagi pemerintah**, akan mendapatkan pendapatan daerah dan meningkatkan kualitas dan kuantitas program pemerintah dalam Sanggar Batik Jawa Barat.

## 1.6 Metoda Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk menyusun perancangan ini adalah:

1. Studi Pustaka, yaitu dengan melakukan studi perpustakaan untuk mendapatkan data sebagai landasan teori dengan membaca literatur buku dan media lain yang berhubungan dengan permasalahan desain.
2. Studi lapangan, yaitu mengadakan survei. Sejauh ini survei dan studi lapangan yang dilakukan dengan memakai metode sebagai berikut:
  - Wawancara, dengan mengajukan pertanyaan dengan pihak yang bersangkutan dan nara sumber yang memberikan tanggapan berupa opini atau pendapat yang dapat dijadikan informasi penting bagi penulis dalam perancangan.
  - Observasi, dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas dalam lingkungan membatik sehingga dapat menyimpulkan informasi yang sesuai dengan aktivitas yang ada.

Selain itu metode pengumpulan data dilakukan melalui situs – situs di internet dan literatur yang lain guna melengkapi data – data yang diperlukan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

**BAB I**, penulis membahas tentang Latar belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Sistematika Penulisan dan Metode Pengumpulan Data.

**BAB II**, penulis memaparkan literatur yang berhubungan dengan Sanggar Batik Jawa Barat, sekolah, pendidikan, seni, warna, organisasi ruang

yang baik dimana didalamnya terdapat teori-teori yang menjadi dasar dari penelitian.

**BAB III**, penulis mendeskripsikan mengenai deskripsi proyek, analisis fungsional dan ide implementasi konsep.

**BAB IV**, penulis akan memaparkan tentang hasil perencanaan dalam bentuk gambar desain yang diterapkan pada penataan *layout* ruang dan penerapan interior.

**BAB V**, penulis menjelaskan tentang kesimpulan, saran yang merupakan hasil dari laporan yang penulis lakukan.