

# **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 dari pada otak kanan (*right hemisphere*) seperti seni, musik, dan keterampilan berpikir secara kreatif.

Aspek perkembangan daya kreativitas tersebut akan berkurang secara alamiah jika tidak diasah terus menerus, selain itu apabila anak sudah memasuki masa pendidikan formal maka potensi berpikir kreatif akan cenderung terhambat oleh

aturan-aturan atau sistem pendidikan yang ada karena umumnya kurang memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitas yang dimilikinya. Oleh sebab itu diperlukan adanya pendidikan non-formal sebagai penyeimbang dan pertahanan perkembangan kreativitas.

Pendidikan non-formal di bidang seni kreativitas diharapkan dapat mengembangkan sekaligus mengingatkan kreativitas anak dibidang seni. Pendidikan non-formal dibidang seni pertunjukan ini tidak hanya menumbuhkan kreativitas anak saja, namun juga mengembangkan aspek sosialisasi yang terjalin saat proses pendidikan berlangsung. Adapun perkembangan di bidang kreativitas sebagai penyeimbang kepandaian yang diterima di pendidikan formal ini dibuat untuk membangun SDM yang berkualitas sejak dini.

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 :

a. Fungsi kognitif

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

b. Fungsi sosial

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

c. 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 and 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.

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.

Dengan demikian, pada kesempatan tugas perancangan desain interior ini penulis tertarik untuk membuat sarana Sanggar kreativitas anak dengan judul *Tree of children creativity*, 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 yang menyenangkan maka diharapkan proses belajar itu pun menjadi sangat menyenangkan pula..

## **1.2 Gagasan/Ide perancangan**

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 yang dapat membangkitkan kreatifitas bagi anak-anak berkisar usia 2 hingga 12 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 melatih bergerak.

### 1.3 Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam perancangan *Tree of children creativity* ini berdasarkan aspek fisik dan fungsionalnya yaitu:

- a. Bagaimana mendesain tempat kreativitas anak yang bersifat kreatif dan memadukan unsur alam dalam ruang?
- b. Bagaimana mendesain interior yang tepat bagi anak dalam mengembangkan kreatifitas?
- c. Fasilitas seperti apakah yang dapat membantu anak-anak untuk mengembangkan kreatifitas mereka?

### 1.4 Tujuan Perancangan

Perancangan *Tree of children creativity* ini diharapkan dapat memberikan dampak positif baik bagi pembaca maupun bagi perancang sendiri. Maka dari itu, dalam perancangan *Tree of children creativity* ini ada beberapa tujuan yang ingin dicapai, yaitu:

- a. Menciptakan suatu tempat melatih kreatifitas bagi anak yang mengangkat tema alam sebagai kegiatan edukasi.
- b. Mempelajari desain ruang dan furniture yang tepat untuk merangsang perkembangan sensorik dan motorik anak untuk diterapkan pada *Tree of children creativity*.
- c. Mengetahui fasilitas yang dapat membantu perkembangan kreatifitas anak dan mencapai sasaran pembentukan karakter, *intelegency*, *behavior*, dan *skill* anak-anak melalui suasana ruang.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan perancangan *Tree of children creativity* 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 *fungsiional*), 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.