

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Deskripsi

Laporan DP3A ini berjudul “*Child Friendly Museum and Art Gallery* Pekanbaru”. Judul diuraikan sebagai berikut:

- | | |
|-------------|--|
| Perancangan | <ul style="list-style-type: none">• Proses mengubah sesuatu menjadi lebih baik meliputi identifikasi masalah, penggunaan berbagai metode, dan melakukan sintesa (McGinty, 2006).• Usaha untuk menemukan komponen fisik yang tepat dari sebuah struktur fisik (Alexander, 1983).• Sasaran yang mengendalikan aktivitas pemecahan masalah (Archer, 1985). |
| Museum | <ul style="list-style-type: none">• Gedung yang berfungsi sebagai tempat pameran tetap (permanen) untuk benda yang patut mendapatkan perhatian umum seperti seni, ilmu pengetahuan dan peninggalan (KBBI, 2012).• Menurut <i>International Council of Museum</i> (ICOM) Lembaga yang bersifat tetap dan terbuka untuk umum serta tidak mencari keuntungan. Tujuan utama untuk memamerkan dan merawat. Menjadi sarana edukasi non formal (Pedoman Museum Indonesia, 2008).• Bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungan yang diletakkan pada lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan guna menunjang melindungi dan melestarikan kekayaan budaya bangsa (Peraturan Pemerintah RI No. 19, 1995). |
| Galeri Seni | <ul style="list-style-type: none">• Galeri berarti suatu wadah yang berfungsi untuk memamerkan karya seni rupa. Secara kompleks galeri berarti tempat menampung kegiatan komunikasi visual/rupa dalam suatu ruangan. Hubungan antara kolektor atau seniman yang terlibat dengan masyarakat luas sebagai penikmat seni melalui kegiatan pameran. (Encyclopedia of American Architecture, 1975). |

- Galeri adalah sebuah ruang untuk pameran benda-benda seni dengan fasilitas penunjang lainnya (The New Lexicon Webster Dictionary of The English Language, 1988).

Ruang Ramah Anak	Ruang yang menaungi kegiatan anak serta menjamin keamanan dan kenyamanan anak, lingkungan bebas polusi dan bahaya social. Ruang yang memudahkan anak kontak langsung dengan alam (Furlong, 2007).
Galeri Seni Ramah Anak	Ruang untuk memajang dan menjual karya seni yang aman dan nyaman untuk keberlangsungan proses tumbuh kembang anak.
Pekanbaru	Ibu kota Provinsi Riau, Indonesia . Kota dengan tingkat pertumbuhan, migrasi, dan urbanisasi yang tinggi. (id.wikipedia.org). Ibu kota Provinsi Riau terletak di dataran rendah dengan suhu rata-rata 32 – 36 °C.

Berdasarkan uraian di atas maka laporan “*Child Friendly Museum and Art Gallery Pekanbaru*” merupakan perancangan bangunan untuk memamerkan, merawat, menjual koleksi seni rupa dengan fasilitas penunjangnya yang menjamin keamanan dan kenyamanan anak dan berlokasi di Pekanbaru.

1.2. Latar Belakang

Ruang publik merupakan tempat dimana masyarakat berkumpul untuk meraih tujuan yang sama sesuai dengan fungsi dari ruang public itu sendiri. Masyarakat yang merupakan sekelompok makhluk hidup tentu terdiri dari berbagai usia dan golongan termasuk anak-anak. Selayaknya orang dewasa, anak-anak juga memerlukan ruang publik yang dapat membuat anak mencapai tujuannya dalam membantu proses tumbuh kembang. Pakar psikologi perkembangan Hurlock (2001) mengklasifikasikan usia menurut psikologis terbagi menjadi 10 tahap. Pada laporan ini klasifikasi usia yang dibahas adalah tahap 4 yaitu awal masa kanak-kanak dengan usia 2-6 tahun. Pada usia ini anak mulai memasuki tahap otonomi versus rasa malu dan ragu-ragu. Usia *golden-age* adalah usia awal untuk melatih pertumbuhan dan perkembangan anak. Masa kanak-kanak awal terjadi pada rentang usia 2-6 tahun. Masa ini sekaligus merupakan masa prasekolah dimana orangtua menjadi aktor utama yang berperan dalam melatih pertumbuhan dan perkembangan anak. Usia ini adalah masa paling

potensial untuk mengasah tumbuh kembang anak dalam berbagai aspek melalui berbagai stimulasi yang tepat. Hal ini tentu didukung dengan fasilitas, pengetahuan dan kesadaran orangtua. Namun keterbatasan lahan dan ruang di rumah serta kurangnya pengetahuan dan kesadaran orangtua yang sering kali menjadi penyebab terabaikannya masa potensial anak. Ruang public sering kali tidak ramah bagi anak-anak terutama usia dini. Penelitian mengatakan orangtua yang bekerja melebihi 30 jam/minggu mempengaruhi rendahnya fungsi kognitif, mental, emosional, social dan kemandirian anak (Han, 2011). Sedangkan menurut Benjamin S. Bloom (1979) usia 0-4 tahun kesempatan pertumbuhan sel jaringan otak (kognitif) sangat baik yaitu sebesar 50% yang berdampak pada pembentukan karakter.

Berdasarkan data Pekanbaru dalam Angka 2022 tercatat sebanyak 9,75% penduduk yang tergolong usia dini yaitu 0-4 tahun atau sekitar 96.972 jiwa. Angka ini tergolong besar mengingat kurangnya fasilitas public yang mempertimbangkan kondisi anak sebagai salah satu pengguna bangunan. Bangunan ramah anak di Pekanbaru hanya tersedia pada RSIA dan taman bermain (*pre-school*). Di Pekanbaru mayoritas taman bermain yang melayani konsultasi dan melatih tumbuh kembang anak hanya berasal dari sektor swasta saja yang tentunya tidak dapat dijangkau oleh seluruh kalangan dikarenakan harganya yang cukup tinggi. Sedangkan setiap anak memiliki hak terpenuhinya kebutuhan akan ruang untuk belajar. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab IV Pasal 19 Butir 1 dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Tumbuh kembang anak dapat dilatih dengan berbagai stimulasi yang menyenangkan, salah satunya yaitu melalui seni. Menurut Fabiola (2010) perkembangan otak bagian kanan anak dapat dilatih dengan seni. Seni merangsang fungsi kerja otak serta menstimulasi motorik anak. Pelajaran seni terbukti dapat meningkatkan kepandaian berekspresi anak, pemahaman sisi-sisi kemanusiaan, kepekaan dan konsentrasi yang tinggi, serta kreativitas yang gemilang.

Mengingat kurangnya fasilitas dan ruang publik ramah anak serta urgensi melatih tumbuh kembang pada usia potensial maka perancangan museum dan galeri seni di Pekanbaru dapat menjadi perintis munculnya berbagai ruang public ramah anak.

Museum dan galeri seni ini dirancang dengan sasaran pengguna terbuka untuk umum dengan penekanan ramah anak usia 2-6 tahun untuk melatih motorik anak terdapat fasilitas galeri seni untuk kelas *handcrafting* dan melukis dengan bimbingan tenaga ahli profesional.

1.3. Rumusan Masalah

- Bagaimana menentukan kegiatan dan ruang untuk desain bangunan Museum dan Galeri Seni di Pekanbaru?
- Bagaimana penerapan ramah anak pada bangunan Museum dan Galeri Seni di Pekanbaru?

1.4. Tujuan dan Sasaran

1.4.1. Tujuan

Memfasilitasi ruang public yang membantu anak untuk dapat melatih proses tumbuh kembang pada usia potensial dengan lokasi yang sesuai dan stimulasi yang menyenangkan berdasarkan kriteria perancangan ruang museum seni dan galeri seni ramah anak dengan pendekatan *Child Friendly Spaces (CFS)*.

1.4.2. Sasaran

Menghasilkan desain museum seni dan galeri seni ramah anak di kota Pekanbaru dengan pertimbangan perencanaan desain sesuai kebutuhan, usia dan kelompok pengguna.

1.5. Lingkup Pembahasan

1.5.1. Ruang Lingkup Pembahasan

Merancang museum budaya Melayu dan galeri seni kontemporer umum yang ramah anak di Pekanbaru dengan fasilitas unggulan untuk membantu tumbuh kembang anak dari segi motoric dan kognitif usia 2-6 tahun sesuai kriteria perancangan ruang museum dan galeri seni.

1.5.2. Batasan Pembahasan

Museum budaya Melayu dirancang sebagai alternatif lain dari museum budaya di Kota Pekanbaru bagi pengunjung yang ingin menikmati museum budaya sekaligus menikmati karya seni kontemporer di galeri yang dilengkapi dengan fasilitas unggulan untuk membantu tumbuh kembang anak usia 2-6 tahun dari segi motoric dan kognitif dengan pendekatan *Child Friendly Spaces (CFS)*.

1.6. Metode Pembahasan

1.6.1. Studi Literatur

Mengumpulkan dan menganalisa informasi dari berbagai sumber bacaan berupa data sekunder dari buku, jurnal, website yang berkaitan dengan judul laporan. Berbagai sumber data yang memuat mengenai informasi mengenai museum, galeri, anak, serta tumbuh kembang anak.

1.6.2. Studi Banding

Penulis mencari beberapa referensi bangunan dengan fungsi dan pendekatan serupa untuk dibandingkan sehingga menemukan kriteria ideal sesuai standar pembangunan museum maupun ruang ramah anak. Penulis dapat mengetahui parameter perancangan museum ramah anak yang telah berhasil dibangun dan beroperasi dengan baik.

1.6.3. Observasi Lapangan

Mengunjungi langsung lokasi perancangan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan lokasi. Mendapatkan data konkret sehingga penulis dapat menganalisa lokasi dengan baik.

1.7. Sistematika Penulisan

- **BAB I PENDAHULUAN**

Mengandung penjelasan yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan dan sistematika penulisan. Ditulis secara sistematis hingga membentuk laporan yang baik.

- **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi landasan teori yang berkaitan dengan judul laporan. Memuat penjelasan mengenai museum dan galeri seni, tumbuh kembang anak, konsep desain dan kriteria perancangan museum dan galeri seni. Tinjauan pustaka bersumber dari buku, jurnal, penuturan narasumber, dan lain sebagainya.

- **BAB III GAMBARAN UMUM**

Memuat informasi umum mengenai lingkungan sekitar tapak. Menganalisa kesesuaian, manfaat, kerugian serta dampak yang akan ditimbulkan dengan adanya perancangan museum dan galeri seni. Mengetahui data fisik dan non-fisik mengenai aktivitas keseharian masyarakat di lingkungan sekitar tapak.

- **BAB IV ANALISIS DAN KONSEP PERANCANGAN**

Berisikan analisis konsep makro, meso dan mikro sebagai pedoman (*guidelines*) bagi penulis dalam merancang objek yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi eksisting tapak. Hal ini menentukan keberhasilan desain yang akan dirancang.