

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Judul

“ Redesain Pamardi Yoga Children Orphanage Surakarta Special Art And Games Education “

1.2. Pengertian Judul

- a. *Redesain* : Proses, cara pembuatan, merancang, mengatur segala sesuatu, merencanakan kembali *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta : Balai Pustaka 1991*)
Proses pemecahan masalah yang disertai dengan pemikiran kreatif guna mencapai hasil yang optimal (*Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Pertama, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta : Balai Pustaka 1991*)
- a. Pamardi Yoga : Panti Asuhan Pamardi Yoga berdiri pada tahun 1947 yang dahulu namanya adalah Panti Pendidikan Pamardi Yoga bertempat di Mangkubumen Kota Surakarta. Sekarang tempat tersebut menjadi lapangan sepak bola yang dikenal dengan lapangan Kota Barat. Pada masa perjuangan tahun 1948-1950 Panti ini dipindah ke Pangkal puluhan di Kelurahan Gajahan, kemudian dipindahkan lagi ke Kp. Gading dan pada tahun 1952 di pindahkan ke Kp. Beskalan Surakarta. Pada tahun 1953 sampai sekarang ini Panti ini menempati tanah dan bangunan di Kp. Madyotaman Kel. Punggawan Rt. 02/02 Jln. Gajah Mada No. 19 telp. (0271) 713260 Surakarta. Dan sedangkan pada tahun 1960 diadakan perubahan nama yaitu Pendidikan Pamardi Yoga menjadi Panti Asuhan Pamardi Yoga sampai sekarang. (*Pola Pengasuhan Anak Di Panti Asuhan Dan Pondok Pesantren Kota Solo*)
- b. *Children* : *Children* dalam bahasa Indonesia adalah anak. Pengertian anak adalah seseorang yang belum berusia 17 (tujuh belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. (*Undang – Undang Tentang Perlindungan Anak, Bab 1, Pasal 1*).

Anak Asuh adalah anak yang diasuh oleh seseorang atau lembaga, untuk diberikan bimbingan, pemeliharaan, perawatan, pendidikan, dan kesehatan, karena orang tuanya atau salah satu orang tuanya tidak mampu menjamin tumbuh kembang anak secara wajar. (*Undang – Undang Tentang Perlindungan Anak, Bab 1, Pasal 1*)

- c. *Orphanage* : *Orphanage* dalam bahasa Indonesia adalah panti asuhan, panti asuhan sebagai rumah tempat memelihara dan merawat anak yatim piatu dan sebagainya. (*Kamus Besar Bahasa Indonesia (Departemen Pendidikan Nasional, 2001:826)*)

Panti asuhan adalah suatu lembaga usaha kesejahteraan sosial yang mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pelayanan kesejahteraan sosial kepada anak terlantar dengan melaksanakan penyantunan dan pengentasan anak terlantar, memberikan pelayanan pengganti fisik, mental dan sosial pada anak asuh, sehingga memperoleh kesempatan yang luas, tepat dan memadai bagi perkembangan kepribadiannya sesuai dengan yang diharapkan sebagai bagian dari generasi penerus cita-cita bangsa dan sebagai insan yang akan turut serta aktif didalam bidang pembangunan nasional. Kesimpulan dari uraian di atas bahwa panti asuhan merupakan lembaga kesejahteraan sosial yang bertanggung jawab memberikan pelayanan pengganti dalam pemenuhan kebutuhan fisik, mental dan sosial pada anak asuhnya, sehingga mereka memperoleh kesempatan yang luas, tepat dan memadai bagi perkembangan kepribadian sesuai dengan harapan. (37 *Departemen Sosial Republik Indonesia (1997:4)*)

- d. Surakarta : Kota Surakarta terletak pada $110^{\circ} 45' 15''$ dan $110^{\circ} 45' 35''$ bujur timur dan antara $7^{\circ} 36'$ dan $7^{\circ} 56'$ lintang selatan. Merupakan salah satu kota di Indonesia yang terletak di Provinsi Jawa Tengah. Surakarta merupakan dataran rendah dengan ketinggian ± 92 m DPL. Dengan luas wilayah $44,06 \text{ km}^2$. (*Badan Pusat Statistik Surakarta, 2008*)

Kota Surakarta merupakan salah satu kota yang cukup strategis dan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pertumbuhan wilayah di Jawa Tengah pada khususnya dan di Indonesia pada umumnya. (*RUTRK Kota Surakarta, 2007-2016*)

- e. *Art* : *Art* dalam kamus bahasa Indonesia adalah seni. Seni adalah sebagai suatu bentuk ekspresi seniman memiliki sifat - sifat kreatif, emosional, individual, abadi dan universal. (*Khandra Dedi, Medan Art Galelry, Perpustakaan Universitas Sumatera Utara, <http://repository.usu.ac.id/handle/123456789/19367>*).

Seni yakni kreatif, maka seni sebagai kegiatan manusia selalu melahirkan kreasi-kreasi baru, mengikuti nilai-nilai yang berkembang di masyarakat. Karena pada umumnya masa remaja merupakan masa – masa pencarian jati diri seseorang. Pada masa ini, lingkungan pergaulan memiliki peranan yang sangat besar dalam perkembangan emosi dan pikiran seseorang. Lingkungan pergaulan ini dapat berupa lingkungan alami maupun lingkungan binaan (bangunan/arsitektur). Anak maupun remaja adalah generasi muda suatu komunitas, kelompok, bangsa yang sangat perlu dibina dan dikembangkan potensinya demi kelangsungan kelompok, komunitas, dan terutama bangsanya. (*Rosa Eva Dela, Art Studio “ Forum For Music, Dance And Visual Art “, Perpustakaan Universitas Sumatera Utara, <http://repository.usu.ac.id/handle/123456789/23071>*)

- f. *Games* : *Game* berasal dari kata bahasa inggris yang memiliki arti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian “ kelincahan intelektual “ (*intellectual playability*). Game juga bias diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target – target yang ingin dicapai pemainnya. (*http : //www.anneahira.com/sejarah-game.htm*)

- g. *Education* : *Education* berasal dari kata bahasa inggris yang memiliki arti dasar pendidikan. Pendidikan berasal dari kata “ didik “, yang mendapat awal me sehingga menjadi “ mendidik “ artinya memelihara dan memberi latihan. Dalam memelihara dan memberi

latihan diperlukan adanya ajaran, tuntunan, dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Pendidikan ialah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

(*Kamus Besar Bahasa Indonesia (Syah, 1997 / hal.10))*

Kesimpulan Pengertian Judul

Jadi dari pengertian judul diatas, dimana pengertian dari “ Redesain Pamardi Yoga Children Orphanage Surakarta Special Art And Games Education “ adalah proses merancang kembali bangunan panti asuhan pamardi yoga untuk memelihara dan merawat anak yatim piatu dan sebagainya dengan pendekatan adanya seni didalamnya yaitu sebagai adanya bentuk di bidang seni, terutama seni musik, seni tari, dan seni komunikasi visual seperti lukis dan fotografi, tentunya diperlukan wadah yang bersifat menghibur dan mendidik (edu – tainment) dan penambahan permainan yang sifatnya mendidik dan memberi latihan serta proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan yang bertempat di Surakarta.

1.3. Latar Belakang

1.3.1. Perkembangan Panti Asuhan Anak Di Indonesia

Pembangunan manusia Indonesia seutuhnya dan pembangunan masyarakat Indonesia seluruhnya merupakan hakekat pembangunan yang ingin dicapai oleh bangsa Indonesia. Hal ini diartikan bahwa pembangunan yang dilaksanakan oleh bangsa Indonesia tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan papan, sandang, pangan dan lain sebagainya dan juga untuk memenuhi kebutuhan batiniah seperti kebebasan beragama, terpenuhinya pendidikan, rasa aman, rasa tenteram, rasa keadilan dan lain sebagainya, tetapi juga terpenuhinya keselarasan, keserasian dan keseimbangan diantara keduanya. Tidak akan ada artinya pelaksanaan

pembangunan oleh pemerintah tanpa mengedepankan keselarasan, keserasian, dan keseimbangan diantara kedua kebutuhan tersebut. Pemenuhan papan, sandang, pangan tidak akan terasa tanpa diiringi adanya pemenuhan terhadap rasa aman, rasa tenteram dan rasa keadilan, begitu juga sebaliknya. Pembangunan nasional merupakan pencerminan kehendak untuk terus menerus meningkatkan kesejahteraan dan kemakmuran rakyat Indonesia secara adil dan merata, serta mengembangkan kehidupan masyarakat dan penyelenggaraan negara yang maju dan demokratis. Pembangunan pada umumnya diarahkan untuk memperbaiki keadaan, sehingga dapat dikatakan sebagai perbuatan kebaikan. Namun, sejarah menunjukkan tidak senantiasa demikian kenyataannya.

Anak yang merupakan aset bangsa yang tidak ternilai harganya, dimana secara alamiah anak tumbuh menjadi besar dan dewasa. Mereka adalah penerus perjuangan bangsa yang akan menerima estafet kepemimpinan di kelak kemudian hari. Sebagai pewaris kemerdekaan pemuda bertugas mengisi kemerdekaan, memikul tanggung jawab masa depan terhadap maju mundurnya suatu negara. Agar anak mampu melaksanakan tugas-tugas melanjutkan estafet kepemimpinan dan pembangunan dari generasi pendahulunya, maka kepadanya perlu mendapatkan kesempatan yang seluas-luasnya untuk tumbuh dan berkembang secara wajar baik rohaniah, jasmaniah maupun sosial.

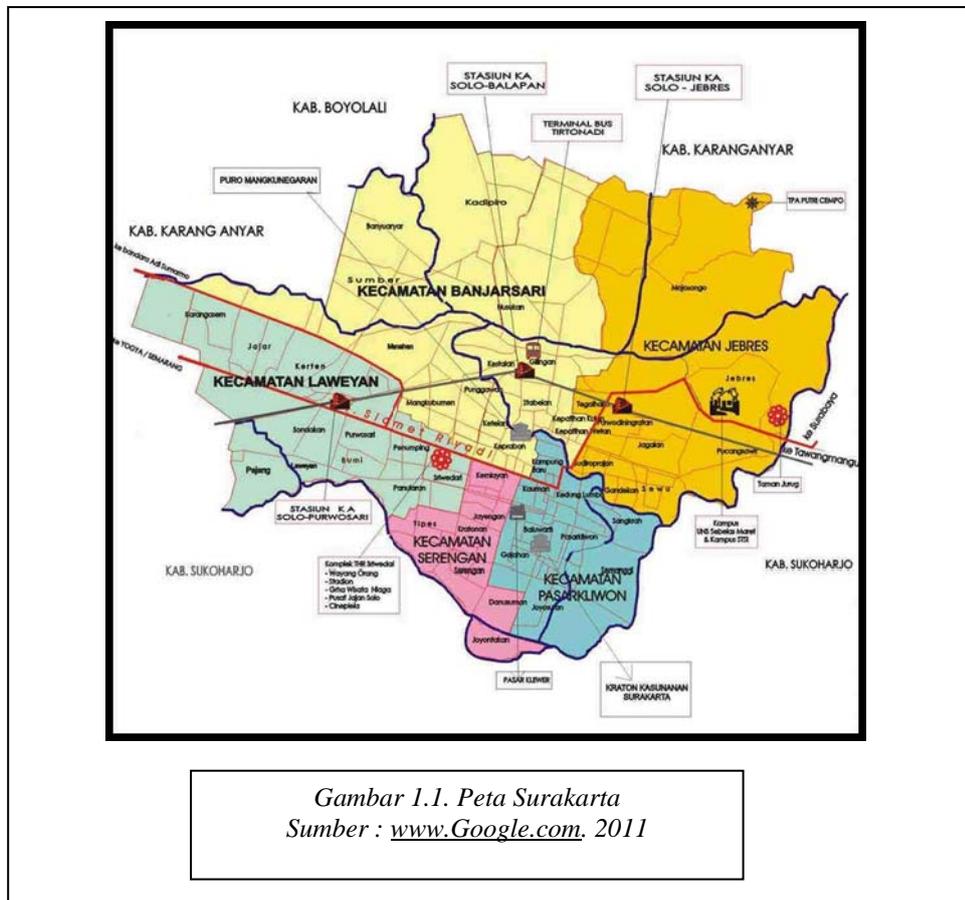
Anak-anak terlantar merupakan masalah nasional yang perlu segera mendapat perhatian dengan pembinaan mental dan pengetahuannya agar nantinya potensi yang ada dalam dirinya dapat tergali dan dimanfaatkan oleh proses pembangunan bangsa. Pembinaan dan bimbingan terhadap anak-anak terlantar mutlak diperlukan agar terbentuk pribadi-pribadi yang utuh untuk terciptanya kualitas Sumber Daya Manusia seutuhnya, sehingga dapat berperan dalam pembangunan. Pembinaan terhadap anak terlantar telah dilaksanakan oleh lembaga

pemerintah maupun swasta sebagai bentuk pertanggungjawaban moral terhadap kelangsungan bangsa.

Ketika situasi keterlantaran anak yatim piatu dan anak dari keluarga bermasalah tersebut dibiarkan tanpa ada usaha penanggulangannya, dikhawatirkan anak akan frustrasi, mereka terhina dan akan berontak terhadap keadaan. Sebagai negara yang berkeadilan sosial, pemerintah bertanggung jawab terhadap kondisi anak-anak terlantar. Hal ini seperti yang tersebut dalam Pasal 34 Undang-Undang Dasar 1945 yang berbunyi: "Fakir miskin dan anak-anak terlantar dipelihara oleh negara". Adapun realisasinya diupayakan bersama antara negara, dan seluruh masyarakat Indonesia. Usaha kesejahteraan anak sebagai pembinaan tunas bangsa senantiasa dikedepankan oleh pemerintah. Karena dalam usaha mencapai kesejahteraan anak yang lebih baik tidak mungkin diupayakan oleh mereka sendiri. Kesempatan pemeliharaan hanya akan dapat dilaksanakan dan diperoleh apabila usaha kesejahteraan anak terjamin. Anak dapat menerima hak-haknya secara penuh dan dapat melaksanakan kewajibannya dengan didasari atas kesadaran dan tanggung jawab yang ia peroleh dari bimbingan, pembinaan/asuhan yang intensif, terprogram dan berkesinambungan.

1.3.2. Perkembangan Kota Surakarta

Kota Surakarta secara geografis berada pada jalur strategis lalu lintas ekonomi perdagangan maupun kepariwisataan di antara Yogyakarta - Solo (Surakarta) - Semarang (Joglo Semar) – Surabaya - Bali. Dengan luas wilayah administratif sebesar 4.404,06 ha, terbagi kedalam 5 wilayah kecamatan dan 51 wilayah kelurahan, yang secara keseluruhan telah menjadi wilayah perkotaan, dimana sebagian besar adalah lahan permukiman/ perumahan yaitu seluas 2.672,21 ha dan sisanya berturut-turut untuk jasa 428,06 ha, ekonomi industri dan perdagangan 383,51 ha, ruang terbuka 248,29 ha, pertanian (ladang) 210,83 ha dan lain-lain (prasarana lingkungan dan fasilitas umum) 461,16 ha.



Secara administratif objek penelitian masuk dalam wilayah pemerintahan Kota Madya Surakarta. Kecamatannya adalah Banjarsari. Kota Surakarta merupakan kota terkecil di Propinsi Jawa Tengah, Secara geografis kota Solo terletak diantara 110 45' 15"- 110 45'35" Bujur Timur, 70 36' – 70 56' Lintang Selatan. kota Solo dilalui oleh beberapa sungai, salah satunya adalah sungai yang terkenal yaitu sungai Bengawan Solo. Sungai lainnya adalah Sungai Anyar, Sungai Pepe, dan Sungai Jenes. Secara administratif kota Solo terletak di Provinsi Jawa Tengah dengan batas-batas wilayah sebagai berikut :

- a. Sebelah Utara : Berbatasan dengan Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Boyolali.
- b. Sebelah Timur : Berbatasan dengan Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Sukoharjo.

- c. Sebelah Selatan : Berbatasan dengan Kabupaten Sukoharjo.
- d. Sebelah Barat : Berbatasan dengan Kabupaten Sukoharjo dan Kabupaten Karanganyar.

Dalam konteks Sosial Budaya, Surakarta dikenal sebagai kota budaya, karena merupakan sentral budaya Jawa yang sarat dengan nilai-nilai sosial yang melatarbelakangi berbagai perilaku dan sikap dalam aktualisasi kehidupan masyarakat sebagai potensi dan modal dalam pembangunan ekonomi, sosial, budaya dan politik yang memiliki pengaruh luas dalam tatanan pergaulan secara nasional. Dalam konteks Sosial Budaya, Surakarta dikenal sebagai kota budaya, karena merupakan sentral budaya Jawa yang sarat dengan nilai-nilai sosial yang melatarbelakangi berbagai perilaku dan sikap dalam aktualisasi kehidupan masyarakat sebagai potensi dan modal dalam pembangunan ekonomi, sosial, budaya dan politik yang memiliki pengaruh luas dalam tatanan pergaulan secara nasional. Secara regional Surakarta adalah kota metropolitan yang didukung oleh 6 wilayah hinterland yang memiliki potensi ekonomi yang sangat tinggi di berbagai bidang seperti jasa, perdagangan, pariwisata, industri, dan pertanian.

1.3.3. Perkembangan Panti Asuhan Pamardi Yoga Surakarta

Panti Asuhan Pamardi Yoga berdiri pada tahun 1947 yang dahulu namanya adalah Panti Pendidikan Pamardi Yoga bertempat di Mangkubumen Kota Surakarta. Sekarang tempat tersebut menjadi lapangan sepak bola yang dikenal dengan lapangan Kota Barat. Pada masa perjuangan tahun 1948-1950 Panti ini dipindah ke Pangkalpuluhan di Kelurahan Gajahan, kemudian dipindahkan lagi ke Kp. Gading dan pada tahun 1952 dipindahkan ke Kp. Beskalan Surakarta. Pada tahun 1953 sampai sekarang ini Panti ini menempati tanah dan bangunan di Kp. Madyotaman Kel. Punggawan Rt. 02/02 Jln. Gajah Mada No. 19 telp. (0271) 713260 Surakarta. Dan sedangkan pada tahun 1960 diadakan

perubahan nama yaitu Pendidikan Pamardi Yoga menjadi Panti Asuhan Pamardi Yoga sampai sekarang.

Sejak berdiri hingga tahun 2001, status Panti Asuhan Pamardi Yoga Surakarta adalah milik Pemerintah Provinsi Jawa Tengah, dengan sumber dana yang berasal dari Dinas Sosial Provinsi Jawa Tengah. Pada tahun 2001 dengan berlakunya otonomi daerah melalui Keputusan Walikota Surakarta Nomor : 27 tahun 2001 tentang Pedoman Uraian Tugas Dinas Kesra Pemberdayaan Perempuan Kota Surakarta. Selanjutnya dirubah atau disempurnakan dengan Keputusan Walikota Surakarta No. 12 tahun 2004 tentang Pedoman Uraian Tugas Dinas Kesra. Pemberdayaan Perempuan dan Keluarga Berencana Kota Surakarta, maka Panti Asuhan Pamardi Yoga berstatus menjadi UPDT Dinas Kesra PP dan KB Kota Surakarta.

Di Panti Asuhan Pamardi Yoga Surakarta terdapat 50 anak yatim piatu. Anak yatim piatu tersebut adalah putra dan putri, dengan jumlah 21 anak yatim piatu putra dan 29 anak yatim piatu putri. Di dalam Panti Asuhan ini mereka tinggal dan beraktifitas untuk melakukan kegiatan – kegiatan yang ada di Panti Asuhan Pamardi Yoga Surakarta. Untuk menunjang aktifitas atau kegiatan mereka terdapat fasilitas pendukung di dalam bangunan yang mewadahi aktifitas mereka antara lain ruang tidur untuk beristirahat ada kamar/wc, ruang belajar, ruang dapur, ruang makan, Aula (tempat berkumpul), dan ruang musik.

1.3.4. Perkembangan *Education* (Pendidikan) Dan Kreatifitas Anak

Sebagian besar anak dilahirkan cerdas. Dengan demikian, mereka juga dibekali kreativitas. Alam memberikan kepada setiap anak perangkat untuk mengarungi kehidupan dengan bekal itu. Bekal alam memberikan kecukupan bagi manusia untuk mencapai kecakapan hidup.

Pendidikan, pada hakikatnya, memiliki tujuan yang hakiki yakni humanisasi. Pendidikan memiliki makna dasar, memanusiakan

manusia. Membuat manusia kembali pada fitrahnya. Salah satunya adalah dengan mengembalikan manusia menjadi cerdas dan kreatif guna menjangkau perkembangan hidup yang penuh nilai-nilai kemanusiaan. Pendidikan berupaya mendorong anak didik berani menghadapi problematika kehidupan demi menegakkan tugasnya sebagai khalifat di muka bumi (lihat juga Tim BSE, 2002) Taman Kanak-kanak mengemban tugas yang paling mulia, yakni menjaga agar bekal alam anak-anak tidak tercerabut oleh misi-misi orang dewasa. Guru-guru Taman Kanak-kanak berperan besar, karena di pundaknya semua benih-benih kebermaknaan dan kemuliaan manusia berada. Di tangan guru yang cerdas dan laras, anak-anak akan dapat tumbuh menjadi manusia-manusia besar yang berpikir, berjiwa, dan berkarya besar. Kemengertian dan kehati-hatian yang dituntut di sini bukan slogan bombas, namun menjadi sebuah keniscayaan yang haram dihindari.

Kreativitas akan tumbuh pada tempat yang tepat, yakni tempat yang memiliki dua syarat. Ini berarti, anak akan menjadi kreatif dan tetap kreatif ketika jatuh di lahan yang memiliki dua syarat tersebut : rasa aman dari gangguan dan tekanan, serta kemerdekaan psikologis. Jika ingin menumbuhkan kreativitas anak, persiapkanlah dahulu lahan tempat tumbuhnya kreativitas anak tersebut, yakni rasa aman dan kemerdekaan psikologis. Rasa aman merupakan syarat eksternal lahan kreativitas. Di lingkungan amanlah benih-benih kreativitas dapat tumbuh. Anak-anak yang tidak merasa aman karena dinakali teman, takut kotor, takut jatuh, takut dimarahi, takut dicela, takut dicemooh, akan mengalami hambatan proses kreativitas. Sebaliknya, anak-anak yang memperoleh rasa aman, akan memulai segala aktivitas dengan perasaan lapang dan menyenangkan. “Inovasi-inovasi” akan lahir ketika anak merasakan ketiadaan ancaman. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru menciptakan rasa aman di sekolah, termasuk rasa aman terhadap gangguan dan cemoohan teman.

1.3.5. Perkembangan *Games Education*

Perkembangan teknologi dan persaingan yang semakin ketat, menuntut kita agar dapat menguasai Bahasa Inggris yang merupakan Bahasa Internasional. Oleh karena itu, pendidikan Bahasa Inggris perlu diperkenalkan pada anak-anak sejak dini. Namun, pada umumnya anak-anak mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa asing, termasuk Bahasa Inggris. Menurut Diba Artsiyanti E.P., S.S. (2002), kesulitan anak dalam mempelajari Bahasa Inggris disebabkan karena Bahasa Inggris bukan merupakan bahasa mereka, sehingga mereka tidak terbiasa mendengar atau mengucapkan pelafalan dalam Bahasa Inggris. Selain itu kecenderungan pola belajar anak yang lebih suka bermain juga sangat mempengaruhi, sehingga pembelajaran secara teoritis saja kurang optimal untuk pembelajaran Bahasa Inggris pada anak. Atas dasar itulah penulis memilih mengangkat permasalahan tentang perancangan aplikasi education game untuk membantu mempermudah pengajaran Bahasa Inggris. Aplikasi ini diharapkan mampu menerapkan sistem Belajar sambil Bermain yang sangat efektif untuk proses pembelajaran bagi anak-anak.

Masa kanak - kanak adalah masa yang seharusnya menyenangkan. Masa kanak-kanak adalah masa yang dipenuhi dengan kegembiraan, banyak waktu yang digunakan untuk bermain dengan berbagai permainan yang menyenangkan sehingga masa kanak-kanak menjadi masa yang akan selalu dikenang oleh setiap individu.

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan bergantung kepada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusia. Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan masyarakat.

1.4. RUMUSAN MASALAH

Permasalahan yang dapat dirumuskan dari latar belakang yang sudah dibahas diatas adalah “ *Bagaimana merancang atau meredesain bangunan Pamardi Yoga Children Orphanage Surakarta dengan pendekatan adanya fasilitas seni dan permainan yang sifatnya mendidik dan memberi latihan* “.

1.5. Persoalan

- a. Penentuan fasilitas adanya bidang seni didalam Pamardi Yoga *Children Orphanage* Surakarta yaitu ; seni musik, seni tari, dan seni visual seperti lukis dan fotografi tentunya diperlukan wadah yang bersifat menghibur dan mendidik.
- b. Penentuan penambahan permainan yang sifatnya mendidik dan memberi latihan serta proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan.

1.6. Tujuan Dan Sasaran

1.6.1. Tujuan

Dimana tujuan dari *Redesain Pamardi Yoga Children Orphanage Surakarta Special Art And Games Education* adalah :

- a. Merancang kembali bangunan Pamardi Yoga *Children Orphanage* Surakarta sesuai dengan konsep *special art* dan *games education*.
- b. Menciptakan bangunan Pamardi Yoga *Children Orphanage* Surakarta dengan nyaman dan aman untuk anak – anak yang tinggal di dalamnya.
- c. Menciptakan sarana bermain out door untuk anak – anak sebagai kegiatan *edukasi* dan *rekreatif* untuk perkembangan psikologis anak.

1.6.2. Sasaran

Merancang atau meredesain kembali bangunan Pamardi Yoga *Children Orphanage* Surakarta *Special Art And Games Education*.

1.7. Batasan Dan Lingkup Pembahasan

Agar tujuan dan sasaran dapat tercapai, maka lingkup pembahasan dibatasi sebagai berikut :

- a. Batasan substansi materi, yaitu membahas teori umum tentang standart dalam perancangan sebuah children orphanage yang berdasarkan pada standart tata ruang arsitektur.
- b. Pembahasan ditekankan pada prinsip- prinsip penekanan art dan games education dengan konsep modern yang akan diterapkan pada tampilan bangunan, ruang – ruang bangunan, lansekap, interior bangunan dan taman bermain.

1.8. Keluaran

Luaran yang dihasilkan terdiri atas dua produk, yaitu konsep perancangan yang merupakan produk utama berupa laporan tertulis yang tersusun dalam Dasar-dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (DP3A), serta gambar desain arsitektural yang merupakan produk tersendiri namun tidak terpisahkan dari keseluruhan luaran yang tersusun dalam Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (PPA).

1.9. Metode Pembahasan

Metode pembahasan yang digunakan dalam perencanaan dan perancangan ini adalah :

- a. Metode pengumpulan data melalui *observasi*, yaitu melakukan pengamatan terhadap children orphanage mengetahui kondisi di dalam bangunan *children orphanage*, baik permasalahan maupun fasilitas – fasilitas didalamnya.

- b. *Studi Literatur*, yaitu mengungkapkan teori-teori yang berhubungan dengan perancangan bangunan, sesuai dengan standart, serta
- c. Metode pembahasan konsep melalui analisis deskriptif, yaitu menguraikan permasalahan dengan menggambarkan kondisi faktual dengan mengemukakan fakta-fakta yang ada di lapangan untuk kemudian mencari solusi pemecahan masalah yang akan menjadi konsep perencanaan.
- d. Analisis Data yaitu melakukan uraian terhadap masalah berdasarkan data- data yang telah terkumpul dan analisis berdasarkan pada landasan teori yang relevan dengan permasalahan yang ada.

1.10. Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan secara garis besar landasan konsep yang meliputi latar belakang, permasalahan, tujuan, dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang tinjauan terhadap literatur- literatur yang meliputi tinjauan umum tentang *chidren orphanage* dengan pendekatan *art and games education*.

BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI PERENCANAAN

Berisikan tentang tinjauan lokasi Surakarta dan lingkungan eksternalnya, Pamardi Yoga *Children Orphanage* Surakarta *Special Art And Games Education* dengan beberapa pembahasan yang ditinjau dari aspek fisik, aspek aktivitas, keterkaitan aspek ekonomi.

BAB IV PENDEKATAN KONSEP DAN ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisikan tentang gagasan perencanaan serta analisis-analisis yang terkait dengan tapak, arsitektur, maupun struktur, baik secara *makro* maupun *mikro*, untuk mendapatkan konsep *Children Orphanage* yang sesuai.