

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Pengertian Judul

Judul studio konsep perancangan arsitektur yang dipilih yaitu **SURAKARTA FUN KIDSPACE CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR MODERN**. Pengertian dan definisi judul akan dijabarkan dari setiap kata sebagai penyusunan laporan, sebagai berikut :

1. Surakarta adalah kota yang terletak di provinsi Jawa Tengah dengan luas 44.03 km² dengan kepadatan penduduk mencapai 11.000 km².
2. *Fun* dalam bahasa Indonesia memiliki arti menyenangkan (menjadikan senang, membuat bersuka hati).
3. *Kidspace Center* adalah pusat sarana prasarana *indoor* dan *outdoor* untuk anak-anak, sebagai arena bermain dengan leluasa yang memiliki konsep utama kegembiraan bagi pengguna. Tempat anak-anak berkesempatan untuk bereksplorasi, membangun pondasi kepercayaan diri, belajar secara optimal dan menyenangkan.
4. Arsitektur *modern* adalah mengusung konsep bangunan pada masa sekarang yang mengutamakan kesederhanaan bentuk namun memiliki prinsip fungsional (mewadahi aktifitas) dan efisiensi (pengerjaan, biaya, *maintenance*) dengan bangunan gaya yang berkarakteristik kekinian.

Berdasarkan uraian diatas, maka judul Surakarta *Fun Kidspace Center* dengan pendekatan arsitektur modern merupakan sebuah upaya untuk mewadahi anak-anak dalam belajar dan bermain dengan visualisasi yang sederhana namun menarik minat anak-anak untuk lebih banyak mengeksplorasi keingintauan mengenai bentuk-bentuk baru disekitar mereka dan membuat mereka gembira.

1.2. Latar Belakang

Pada umumnya anak-anak sangat erat kaitannya dengan aktifitas bermain. Sejak kecil manusia sudah mengenal dengan perilaku bermain, karena bermain selalu membawa keriaan, kesenangan dan kegembiraan bagi yang melakukannya. Aktifitas bermain dapat mengembangkan kemampuan sosial, kognitif, fisik serta emosional yang dibutuhkan saat tumbuh dewasa. Upaya

penyediaan ruang bermain anak-anak yang baik dengan fasilitas yang memadai telah menjadi kesadaran di banyak negara maju, namun belum menjadi perhatian utama di negara berkembang seperti di Indonesia. Upaya penyediaan ruang bermain anak tersebut bila tidak disertai dengan perencanaan dan perancangan yang matang, dapat mengakibatkan resiko kecelakaan bahkan kematian bagi penggunanya, khususnya anak-anak.

Penempatan fasilitas cenderung menyebar dan kurang terkoordinasi dengan tujuan dari pemilihan jenis permainan. Adanya kendala terhadap layout dan aksesibilitas menyebabkan anak-anak yang mempunyai keterbatasan fisik tidak dengan mudah sampai di area permainan yang diinginkan. Selain itu pemilihan bahan permukaan bagi taman bermain juga sangat mempengaruhi keselamatan anak. Oleh karena itu aspek keamanan dan kenyamanan menjadi hal terpenting dalam perencanaan dan perancangan taman bermain anak-anak di Kota Surakarta . Kedua aspek yaitu keamanan dan kenyamanan menjadi tolak ukur keamanan pada sebuah ruang bermain bagi anak-anak.

1.2.1. Surakarta sebagai Kota Layak Anak

Indonesia telah mengadakan program Kota Layak Anak di berbagai kota dan daerah yang fungsinya untuk memenuhi hak-hak anak, salah satu kota tersebut adalah kota Solo Surakarta. Kota Solo mulai merencanakan program Kota Layak Anak sejak 2006 namun belum sepenuhnya program-program tersebut memenuhi kriteria dalam indikator Kota Layak Anak, walaupun beberapa indikator telah diakomodasi dalam berbagai produk kebijakan di Surakarta.

Dalam Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2011 terdapat 31 indikator Kota Layak Anak. Salah satu kriteria Kota Layak Anak tersebut adalah ketersediaan fasilitas untuk kegiatan kreatif dan rekreatif yang ramah anak, diluar sekolah, yang dapat di akses semua anak. Dalam penerapannya Surakarta masih kurang adanya fasilitas yang kreatif dan rekreatif serta ramah dan menarik bagi anak-anak.

Potensi yang besar dan strategis pada generasi muda untuk sebuah bangsa dan negara, pemerintah melakukan peninjauan untuk seluruh kota di Indonesia

untuk peduli terhadap perkembangan anak. Kementerian Pemberdayaan Perempuan tahun 2006, Kota Surakarta, Jambi, Padang, Manado, dan Kupang menjadi pelopor utama sebagai kota pengembang “Kota Layak Anak”. Kota Surakarta mendapatkan predikat kota layak anak menjadi prestasi tersendiri bagi kota Surakarta. Kota Surakarta memperoleh peringkat ke-3 sebagai kota layak anak dari Penjabat Walikota Solo, Budi Suharto kepada Kepala Bapermas PA PP dan KB. Pada Sabtu 22 Agustus 2015, Penetapan predikat Nindya kota layak anak kepada Kota Surakarta dilaksanakan di Taman Balekambang.

1.2.2. Pengaruh Mainan terhadap Perkembangan Anak

Anak yang terbiasa diberikan mainan yang bersifat edukatif akan berbeda dalam hal menjaga emosi, memahami petunjuk dan menerima pengetahuan dari pada anak yang belum pernah atau jarang memainkan mainan edukasi. Kemajuan teknologi yang semakin pesat ternyata juga mempengaruhi aktivitas bermain anak. Pada zaman sekarang anak-anak lebih sering memainkan permainan digital dan disebut juga dengan permainan masa kini.

Berbeda dengan mainan, anak membutuhkan fisik dan imajinasi yang mengedukasi seperti saat bermain, anak-anak berlari dan melompat-lompat. Selain itu permainan yang dapat merangsang anak-anak untuk menyusun, seperti balok-balok yang dapat disusun menjadi bentuk-bentuk lain. Menyusun dengan permainan tersebut dapat membuat anak berpikir secara runtut, kreatif, dan memunculkan logika pada anak-anak. Adapula beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak :

1. Intelegensi

Anak yang cerdas lebih aktif dibandingkan dengan anak yang kurang cerdas. Anak yang cerdas lebih menyukai permainan yang memiliki sifat intelektual atau jenis permainan yang banyak merangsang daya pikir, misalnya bermain drama, menonton pertunjukkan film, atau membaca bacaan yang memiliki sifat intelektual.

2. Kesehatan

Anak yang sehat memiliki banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak yang kurang akan kesehatannya, sehingga anak yang sehat lebih banyak menghabiskan banyak waktu dan energi untuk bermain.

3. Lingkungan

Anak-anak yang dibesarkan di lingkungan yang kurang menyediakan fasilitas untuk bermain akan menimbulkan kurangnya aktivitas anak dalam kehidupan sehari-hari.

4. Jenis Kelamin

Anak perempuan lebih sedikit mengeluarkan energi saat bermain, seperti memanjat, lari, atau kegiatan fisik lain. Perbedaan ini bukan berarti anak perempuan kurang sehat dibanding anak laki-laki, melainkan pandangan masyarakat pada umumnya bahwa anak perempuan sebaiknya menjadi sosok anak yang lembut dan bertingkah laku yang halus.

5. Status Sosial Ekonomi

Seorang anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga berstatus ekonomi tinggi akan membuat anak lebih memiliki banyak jenis permainan dibanding anak yang dibesarkan di keluarga yang status ekonominya rendah.

1.3. Rumusan Permasalahan

Bagaimana konsep perencanaan arsitektur yang berjudul Surakarta *Fun Kidspace Center* Dengan Pendekatan Arsitektur Modern sebagai sarana prasarana untuk memenuhi kebutuhan anak – anak mulai dari perilaku sosial, kognitif, fisik, serta emosional. Selain untuk memenuhi kebutuhan anak, tujuan perancangan bangunan tersebut untuk menciptakan perasaan gembira.

Berdasarkan permasalahan diatas, dapat dirumuskan persoalan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang dan merencanakan pusat bermain anak-anak dengan pendekatan arsitektur modern secara baik ?
2. Bagaimana menerapkan fasad bangunan interior, eksterior, dan landscape ?

3. Bagaimana tata sirkulasi, pola masa, dan ruang pada Surakarta *Fun Kidspace Center* Dengan Pendekatan Arsitektur Modern ?

1.4. Tujuan Dan Sasaran

1.4.1. Tujuan

Adapun beberapa tujuan dari perancangan dan perencanaan Surakarta *Fun Kidspace Center* Dengan Pendekatan Arsitektur Modern yaitu :

1. Menyusun suatu konsep perancangan dan perencanaan bangunan Surakarta *Fun Kidspace Center* Dengan Pendekatan Arsitektur Modern sebagai pusat penyediaan kebutuhan anak-anak berupa ruang untuk mengembangkan potensi dan keaktifan anak.
2. Perancangan dan perencanaan sebagai fasilitas penyediaan ruang untuk aktifitas anak-anak dengan menggunakan material yang aman.

1.4.2. Sasaran

Sasaran yang dicapai dalam perancangan dan perencanaan yaitu mewadahi anak-anak dalam beraktifitas sesuai dengan kebutuhan melalui Surakarta *Fun Kidspace Center* dalam mengembangkan sensorik dan motorik anak-anak dengan pendekatan arsitektur modern.

1.5. Lingkup Pembahasan

Supaya tujuan dapat pembahasan dapat tercapai, maka lingkup pembahasan yang ingin disampaikan adalah sebagai berikut :

1. Pembahasan ditekankan pada aspek bentuk bangunan yang sesuai dengan fungsi dan karakter anak yang kreatif dan aktif. Lingkup kegiatan yaitu pembelajaran, sosialisasi, rekreasi, dan kreatifitas anak.
2. Pembahasan diorientasikan pada masalah perencanaan dan perancangan Surakarta *Fun Kidspace Center* yang berkaitan dengan pemenuhan ruang pada pusat kawasan tersebut, baik interior, eksterior, dan landscape.

1.6. Metode Pembahasan

Metode pembahasan yang digunakan sebagai acuan proses perancangan yaitu :

1.6.1. Data

1. Metode Literatur

Digunakan untuk memperoleh data kuantitatif perkembangan usia anak-anak, perkembangan fasilitas pendidikan, tinjauan pustaka tentang psikologi dan kebutuhan anak, serta tinjauan arsitektural yang berkaitan dengan permasalahan yang ada.

2. Metode Observasi

Melakukan survey/pengamatan pada lokasi pembanding tentang perilaku anak, memperoleh data fisik lokasi, dan tempat edukasi anak.

3. Metode Interview

Metode interview adalah metode dengan melakukan wawancara secara langsung kepada beberapa pihak yang terkait.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pelengkap dari penggunaan metode interview dan observasi berupa foto-foto terkait serta hasil studi lapangan.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan secara garis besar landasan konsep meliputi pendahuluan yang membahas pengertian judul, latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Merupakan tinjauan terhadap literatur-literatur yang meliputi tinjauan umum tentang Surakarta Fun Kidspace Dengan Pendekatan Arsitektur Modern.

BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI

Berisi tentang tinjauan lokasi, baik fisik maupun non fisik serta gagasan yang dilengkapi dengan site.

BAB IV ANALISA PENDEKATAN SERTA KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Menjelaskan tentang dasar pendekatan konsep dasar desain secara fungsional, kontekstual, teknis, kinerja, dan arsitektural.