

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pengertian Judul

Studio Konsep Perancangan Arsitektur (SKPA) ini mempunyai judul *Experience Theme park: Kids Job World* di Surakarta. Untuk memahami judul dengan lebih jelas, berikut uraian kata dari setiap rangkaian judul kata yang digunakan:

Experience : Pengalaman adalah sesuatu yang pernah dialami (kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengalaman, diakses Maret 2021).

Theme park : Taman hiburan tematik adalah sebuah tempat rekreasi yang mempunyai ide dasar khusus yang mencirikan tempat rekreasi tersebut (Extrada, 2014).

Kids : Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk yang masih berada di dalam kandungan (UU No. 35 Tahun 14 tentang Perlindungan Anak).

Job World : Kerja adalah kegiatan yang menghasilkan sesuatu yang bernilai bagi orang lain, dalam pelaksanaannya harus berafiliasi dengan organisasi kerja yang formal (Yaktiningsasi, 1994). Dunia adalah lingkungan atau lapangan kehidupan (kbbi.kemdikbud.go.id/entri/dunia, diakses Maret 2021).

Dunia Kerja adalah sebuah lingkungan bagi individu untuk bekerja atau melakukan kegiatan yang menghasilkan sesuatu yang bernilai bagi orang lain.

Kesimpulan dari pengertian *Experience Theme park: Kids Job World* di Surakarta yaitu suatu perencanaan dan perancangan taman hiburan tematik di Surakarta yang bertemakan pengalaman dunia kerja yang diperuntukkan

bagi anak-anak. Taman hiburan ini akan menjadi sarana pengenalan mengenai berbagai macam pekerjaan yang dapat mereka impikan di masa depan. Di taman hiburan ini anak-anak juga dapat mencoba bermain peran (*role play*) menjadi profesi yang mereka inginkan dan tentunya ini akan menambah pengalaman mereka mengenai dunia kerja sekaligus dapat menggali minat dan bakat yang mereka miliki. Selain itu, disediakan pusat konsultasi anak mengenai perencanaan karir mereka di masa depan.

1.2 Latar Belakang

1.2.1 Anak dan Perencanaan Karir

Memiliki karir atau pekerjaan merupakan sebuah fase kehidupan yang akan dilalui oleh setiap individu untuk memenuhi kebutuhannya. Dalam memilih karir atau pekerjaan yang akan mereka jalani, setiap individu melewati proses perkembangan secara bertahap yang nantinya akan dinilai subjektif oleh individu itu sendiri. Proses perkembangan keputusan ini, dimulai dari saat masa kanak-kanak hingga masa remaja. Meskipun begitu, masih ada anak-anak yang gagal mengeksplorasi minat, bakat dan potensi yang mereka miliki sehingga menimbulkan kebingungan dalam memutuskan pilihan karirnya. Salah satu pilihan yang harus diputuskan setiap individu adalah memilih jurusan di perguruan tinggi, pemilihan ini sangat penting karena akan berdampak terhadap perencanaan karir di masa depan. Oleh karena itu, setiap individu harus berhati-hati dalam memilih jurusan yang akan mereka jalani.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Youthmanual pada tahun 2018, mengenai faktor tingginya siswa yang salah pilih jurusan di perguruan tinggi dengan mendalami lebih dari 400.000 profil dan data siswa juga mahasiswa di seluruh Indonesia selama dua tahun menunjukkan hasil 92% siswa SMA/SMK bingung dan tidak tahu akan menjadi apa kedepannya. Faktor utama yang menyebabkan permasalahan ini adalah karena mereka tidak paham

apa bakat dan potensi yang mereka miliki (Putri, 2018). Akhirnya banyak yang memilih jurusan kuliah berdasarkan keinginan orang tua, nilai mata pelajaran yang paling tinggi, ikut dengan temannya ataupun asal pilih. Ini tentunya dapat menjadi masalah kedepannya dan menyebabkan mahasiswa merasa memilih jurusan yang salah.

Penelitian lainnya yang dilakukan Indonesia Career Center Network (ICCN) pada tahun 2017 menunjukkan 87% mahasiswa di Indonesia merasa salah memilih jurusan (kemdigbud.go.id, 2019). Salah dalam memilih jurusan yang tidak sesuai dengan minat dan bakat akan menyebabkan masalah dalam perkuliahan, seperti pindah jurusan hingga *drop out*. Selain itu, menurut pemerhati Pendidikan dari Universitas Pelita Harapan (UPH) Yohana Elizabeth Hardjadinata mengatakan mahasiswa yang salah memilih jurusan akan berdampak pada ketidakmaksimalan dalam pekerjaan atau profesi yang akan dijalani. Sehingga orang tersebut tidak dapat berprestasi dan kemampuan maupun ketrampilan yang mereka miliki tidak berkembang dengan baik (kemdigbud.co.id, 2019). Sebaliknya, jika seseorang bekerja di bidang yang mereka minati dan sukai, mereka akan lebih mencintai dan bahagia dalam melakukan pekerjaannya sehingga mereka akan lebih giat dan punya rasa tanggung jawab yang tinggi (Alfarisi, 2010).

Oleh karena itu, seharusnya siswa sudah mulai mengenali dan mengetahui minat, bakat dan potensi yang mereka miliki karena sangat penting untuk penentuan perencanaan karir mereka di masa depan. Individu yang mengetahui minatnya sejak dini akan cenderung lebih bersemangat dan bekerja keras dalam bidang yang mereka pilih.

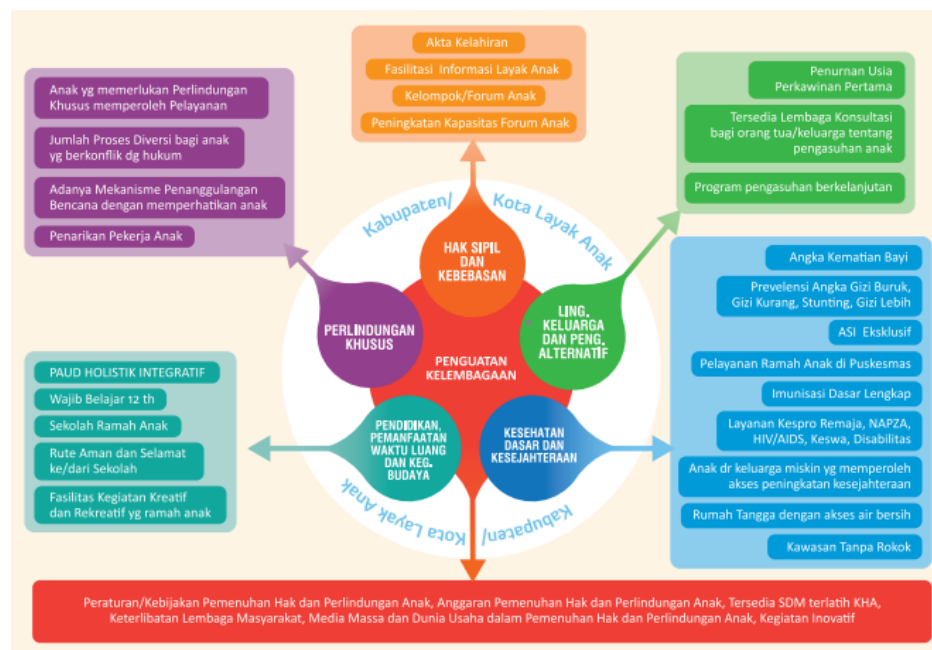
Dengan adanya permasalahan ini, anak-anak di Surakarta memerlukan pengetahuan mengenai berbagai pekerjaan serta tempat untuk mengeksplorasi dan menggali minat, bakat, dan potensi yang

mereka miliki. Maka dari itu, diperlukan *Experience Theme park* bertemakan Dunia Kerja Anak di Surakarta untuk meminimalkan terjadinya salah jurusan dan juga dapat meningkatkan kesuksesan dalam perencanaan karir anak di masa depan. Taman hiburan bertemakan dunia kerja yang diperuntukkan untuk anak-anak rasanya perlu dibangun karena menurut Roe (1956) pengalaman pada masa anak-anak akan berpengaruh terhadap bidang yang akan dipilih seseorang di masa depan.

1.2.2 Kota Layak Anak

Kota layak Anak (KLA) menurut UNICEF adalah kota yang menjamin hak setiap anak sebagai warga kota (kla.id, 2017). Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA) mengartikan KLA adalah kota yang memiliki sistem pembangunan berbasis hak anak melalui pengintegrasian komitmen dan sumber daya pemerintah, masyarakat dan dunia usaha, yang terencana secara menyeluruh dan berkelanjutan dalam kebijakan, program dan kegiatan untuk menjamin terpenuhny hak dan perlindungan anak (Rosalin et al, 2016)

Kota Surakarta telah menjalankan program Kota Layak Anak (KLA) sejak tahun 2006. Berbagai upaya pemenuhan hak anak telah dilakukan pemerintah kota Surakarta, salah satunya adalah dengan membangun berbagai fasilitas yang dapat digunakan oleh anak-anak untuk bermain dan berekreasi. Sesuai dengan indikator KLA klaster ke-4 tentang pendidikan, pemanfaatan waktu luang dan kegiatan budaya yaitu penyediaan fasilitas untuk kegiatan kreatif dan rekreatif yang ramah anak, di luar sekolah, yang dapat diakses semua anak (Roselin et al, 2016). Fasilitas yang dimaksud dan telah dibangun di Surakarta salah satunya ialah Taman Bermain Anak Pringgodani dan Taman Cerdas Jebres.



Gambar 1. Indikator Kota Layak Anak
Sumber: Bahan Advokasi Kebijakan KLA, 2016

Meskipun begitu, untuk mendukung KLA masih diperlukan fasilitas bermain, berekreasi dan yang dapat mendukung anak-anak di Surakarta. Undang-Undang No. 23 Tahun 2003 tentang Perlindungan Anak juga mengatur upaya pemenuhan hak anak dalam bermain, bahwa setiap anak berhak beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan teman sebaya, bermain, berekreasi, dan berekreasi sesuai dengan minat, bakat dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri. *Experience Theme park: Kids Job World* merupakan fasilitas yang dapat mendukung hak anak di Surakarta dalam bermain, berekreasi dan dapat membantu perkembangan diri anak. Sesuai dengan minat, bakat dan kecerdasannya.

Salah satu poin penting untuk membangun fasilitas bermain anak, yaitu fasilitas yang dibangun harus ramah terhadap anak. Fasilitas yang ramah anak akan membuat anak bermain dengan aman dan nyaman. Maka perencanaan dan perancangan *Experience*

Theme park: Kids Job World harus memiliki konsep yang edukatif, rekreatif, dan juga ramah anak.

1.3 Rumusan Permasalahan

Bagaimana merancang *Experience Theme park* dengan tema *Kids Job World* yang edukatif, rekreatif, dan ramah anak?

1.4 Tujuan dan Sasaran

1.4.1 Tujuan

Menyusun konsep perencanaan dan perancangan *Experience Theme park* dengan tema *Kids Job World* yang edukatif, rekreatif, dan ramah anak di Surakarta.

1.4.2 Sasaran

- Menyediakan taman hiburan bagi anak dengan tema dunia kerja yang edukatif, rekreatif, dan ramah anak di Surakarta.
- Memperkenalkan dan menyediakan informasi berbagai pekerjaan yang dapat membantu anak dalam merencanakan karirnya di masa depan.
- Mewujudkan konsep perencanaan dan perancangan *Kids Job World* di Surakarta.

1.5 Lingkup Pembahasan

Pembahasan menekankan kepada taman hiburan dengan tema dunia kerja yang digunakan anak-anak untuk mendapatkan pengalaman dengan mencoba berbagai pekerjaan sekaligus mendapatkan informasi mengenai berbagai pekerjaan. Perencanaan konsep bangunan yang edukatif, rekreatif, dan ramah anak.

1.6 Keluaran

Keluaran yang akan dihasilkan berupa konsep perencanaan dan perancangan *Experience Theme park* dengan tema *Kids Job World* yang digunakan sebagai sarana edukasi mengenai berbagai pekerjaan yang rekreatif dan ramah anak di Surakarta.

1.7 Metode Pembahasan

Metode pembahasan yang digunakan dalam menyusun konsep perencanaan dan perancangan *Surakarta Experience Theme park: Kids Job World* ini, adalah sebagai berikut:

a. Pengumpulan data

- Studi literatur

Metode ini digunakan untuk memperoleh data sekunder dari berbagai buku, jurnal maupun sumber lain yang terkait dengan perencanaan dan perancangan taman hiburan dengan tema dunia kerja.

- Observasi

Metode ini digunakan untuk memperoleh data primer yang faktual dari pengamatan dan survey yang digunakan untuk konsep perencanaan dan perancangan bangunan *Kids Job World*.

- Studi Banding

Metode ini digunakan untuk meninjau objek yang berkaitan dengan tema yang diangkat agar mendapatkan gambaran mengenai perencanaan dan perancangan *Kids Job World*.

b. Analisis

Metode ini digunakan untuk mengolah data sekunder dan primer yang telah diperoleh, data itu nantinya akan dianalisis untuk menjawab permasalahan yang menjadi acuan perencanaan dan perancangan.

c. Sintesis

Metode ini merupakan hasil dari analisis data untuk pemecahan permasalahan yang akan diambil sebuah kesimpulan. Kesimpulan yang didapatkan akan dijadikan acuan untuk mendapatkan konsep perancangan yang sesuai dengan hasil analisis yang telah diperoleh.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan konsep *experience theme park* dengan tema *kids job world* ini meliputi:

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan gambaran umum yang menjelaskan mengenai topik yang diangkat. Bab ini berisi uraian mengenai pengertian judul, latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, keluaran, metode pembahasan dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka merupakan tinjauan literatur yang berkaitan dengan tema judul. Bab ini menguraikan teori yang terkait dengan psikologi perkembangan anak, profesi, taman hiburan, studi banding serta perencanaan dan perancangan *kids job world*.

BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI DAN GAGASAN PERANCANGAN

Membahas mengenai alternatif pemilihan site dan gambaran umum lokasi perencanaan dan perancangan *kids job world* di Surakarta. Dalam bab ini, terdapat uraian tentang data fisik dan nonfisik lokasi perancangan.

BAB IV ANALISIS PENDEKATAN DAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Membahas mengenai analisa konsep perencanaan dan perancangan yang terdiri dari analisa konsep makro dan mikro, eksterior, interior, struktur, utilitas dan konsep penekanan arsitektur yang diterapkan.