

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Deskripsi Judul

Deskripsi dari judul “Kids Community Hub dengan Pendekatan Edutainment di Kota Solo” pada laporan Studio Konsep Perancangan Arsitektur (SKPA) yang akan diusungkan, dapat diuraikan sebagai berikut:

Kids Community Hub : Pusat atau tempat kumpul yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pertumbuhan, pembelajaran, dan interaksi positif di antara komunitas anak-anak dalam suatu wilayah dengan menggabungkan unsur hiburan dengan pendidikan menggunakan teknologi dan konten digital sehingga pengalaman belajar dapat interaktif dan menyenangkan untuk anak-anak.

Pendekatan : Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendekatan adalah proses, perbuatan dan cara mendekati, suatu sikap atau pandangan tentang sesuatu, yang biasanya berupa asumsi atau seperangkat asumsi yang saling berkaitan.

Edutainment : "Edutainment" adalah singkatan dari kata "education" (pendidikan) dan "entertainment" (hiburan). Istilah ini merujuk pada pendekatan yang menggabungkan unsur-unsur pendidikan dan hiburan untuk menyajikan materi

pembelajaran atau informasi dengan cara yang menarik dan menghibur. Tujuan utama dari edutainment adalah membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menarik, dan efektif, terutama untuk audiens yang lebih muda.

Kota Solo : Kota Solo, yang secara resmi bernama Kota Surakarta, merupakan salah satu kota di Jawa Tengah dengan luas 44,04 kilometer persegi. Dikenal sebagai "*The Spirit of Java*", Solo menjadi representasi kekayaan budaya Jawa yang masih terjaga. Secara administratif, Solo berbatasan dengan Kabupaten Karanganyar, Boyolali, dan Sukoharjo.

Menurut pemahaman dari judul "*Kids Community Hub dengan Pendekatan Edutainment di Kota Solo*" adalah sebuah perencanaan yang dapat menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan mendidik, di mana anak-anak dari segala latar belakang di Kota Solo dapat belajar secara interaktif sembari menikmati pengalaman hiburan, memfasilitasi pertumbuhan holistik mereka melalui aktivitas yang menarik dan mendidik. *Kids Community Hub* menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak-anak secara menyeluruh, tidak hanya aspek-aspek tertentu seperti pengetahuan akademis saja tetapi juga dengan memanfaatkan edutainment, tujuan ini dapat dicapai melalui penggunaan media dan kegiatan yang tidak hanya mengajarkan konsep-konsep pendidikan, tetapi juga merangsang kreativitas, interaksi sosial, dan perkembangan emosional anak-anak.

1.2. Latar Belakang

Menurut *Survey Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO), terhadap kualitas Pendidikan di negara-negara berkembang di Asia Pasifik, Indonesia berada di peringkat 10 dari 14 negara. Kualitas pendidikan yang rendah di Indonesia bisa dipengaruhi oleh beragam faktor kompleks seperti keterbatasan kualifikasi dan masalah kesejahteraan guru, fasilitas atau infrastruktur pendidikan seringkali tidak memadai yang dapat mempengaruhi pengalaman belajar anak-anak, kurikulum yang kurang selaras dengan kebutuhan masyarakat dan dunia kerja serta metode pengajaran tradisional yang masih kurang interaktif dan kurang mendorong kreativitas siswa, serta masih kurangnya keterlibatan orang tua. Ditambah lagi, peran teknologi digital dalam kehidupan anak-anak saat ini juga memiliki dampak yang signifikan terhadap pendidikan.

Anak-anak era sekarang terbiasa dengan teknologi digital sejak usia dini. Mereka memiliki akses luas terhadap informasi dan media digital, yang mengubah cara mereka belajar, berinteraksi, dan memahami dunia di sekitar mereka. Teknologi digital dapat menjadi alat yang kuat dalam meningkatkan kualitas pendidikan, tetapi juga menimbulkan tantangan baru bagi sistem pendidikan yang tidak siap menghadapinya.

Dengan demikian, untuk menghadapi tantangan kualitas pendidikan yang kurang memuaskan bahkan untuk pendidikan teknologi, langkah yang perlu diambil tidak hanya terbatas pada peningkatan kualitas pendidikan formal seperti di sekolah, melainkan juga memperluas jangkauan pendidikan non-formal. Dengan menambahkan fasilitas pendidikan non-formal sebagai ruang bermain yang tetap memberikan pembelajaran, anak-anak dapat memiliki kesempatan untuk belajar sambil bermain, termasuk dalam memahami teknologi digital. Pentingnya pendidikan teknologi digital pada anak-anak zaman sekarang tidak bisa diabaikan, mengingat peran teknologi yang semakin mendominasi kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, tetapi juga membantu mengembangkan potensi kreatif anak-anak di luar kurikulum formal, serta menyediakan alternatif inovatif untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan

anak-anak dalam era teknologi saat ini sehingga secara cepat mereka dapat menjadi generasi penerus bangsa yang lebih cerdas.

Tujuan lain adanya Kids Community Hub adalah mendorong transformasi sosial-ekonomi menjadi lebih progresif, inovatif, dan kompetitif tidak hanya untuk Kota Solo, tetapi juga untuk Indonesia masa depan. Hal ini dilakukan dengan mengoptimalkan pengembangan dan pemanfaatan teknologi, arsitektur, tata kota, dan keragaman sosial-budaya. Kids Community Hub menjadi wadah untuk memperkuat fondasi ekonomi dengan mengoptimalkan tenaga kerja, infrastruktur, sumber daya, dan jaringan. Selain itu, hub ini memberikan peluang bagi semua pihak untuk meningkatkan nilai tambah, pendapatan, dan kesejahteraan secara merata. Dengan mengintegrasikan berbagai aspek tersebut, Kids Community Hub tidak hanya menjadi pusat aktivitas anak-anak, tetapi juga menjadi katalisator bagi kemajuan dan kemakmuran bagi masyarakat lokal dan negara secara keseluruhan.

1.2.1. Kebutuhan *Kids Community Hub* dengan Pendekatan *Edutainment*

Adanya *Kids Community Hub* dapat menjadi objek yang menggabungkan unsur edukasi dengan hiburan, menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Tujuan utama dari objek ini adalah untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan intelektual, sosial, dan emosional mereka. Dalam era digital dan teknologi informasi saat ini, anak-anak memiliki akses yang lebih besar terhadap berbagai jenis konten. Namun, banyak dari konten tersebut belum sepenuhnya mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak. Selain itu, masih kurangnya fasilitas berbasis teknologi di sekolah, terutama sekolah negeri, serta kualitas dan kualifikasi guru terhadap teknologi juga masih kurang, demikian pula dengan kurikulum yang belum sepenuhnya mengintegrasikan teknologi secara efektif. Oleh karena itu, *Kids Community Hub* dengan pendekatan *Edutainment* hadir sebagai jawaban untuk menjadi suatu langkah penting dalam mendukung percepatan kecerdasan anak sebagai penerus bangsa, dengan menyediakan lingkungan

yang mendukung pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berbasis teknologi bagi anak-anak dari berbagai latar belakang.

Kids Community Hub diharapkan dapat menjadi lingkungan fisik yang aman, edukatif, dan menyenangkan bagi anak-anak, sembari merangsang rasa ingin tahu dan semangat eksplorasi mereka. Pendekatan *edutainment* menjadi kunci untuk menjembatani kesenangan dan pendidikan, menciptakan generasi masa depan yang cerdas dan kreatif.

1.2.2. Kota Solo sebagai Lokasi Kids Community Hub

Kota Solo merupakan salah satu kota terkenal dan mudah diakses karena berada di jalur strategis yang menghubungkan kota-kota penting di Pulau Jawa. Kota ini berbatasan dengan Kabupaten Boyolali dan Karanganyar di bagian utara, Kabupaten Sukoharjo dan Karanganyar di timur dan barat, serta Kabupaten Sukoharjo di bagian selatan. Menurut data dari Dinas Administrasi Kependudukan dan Pencatatan Sipil (DISADMINDUKCAPIL) tahun 2021, luas Kota Solo adalah 44,04 kilometer persegi, dengan jumlah penduduk mencapai 578.906 jiwa.

Menurut pengelompokan berdasarkan tahapan perkembangan psikologi anak, rentang usia anak biasanya dimulai dari kelahiran hingga usia 12 tahun. Di Kota Solo, jumlah anak dalam rentang usia 0-12 tahun mencapai 127.504 jiwa. Pemerintah Kota Solo telah memulai implementasi program Kota Layak Anak sejak tahun 2006 dan berhasil meraih penghargaan sebagai Kota Layak Anak sejak tahun 2011. Sejak tahun 2017, Kota Solo telah menerima penghargaan sebagai Kota Layak Anak Madya tiga kali, Nindya sebanyak tiga kali, dan Utama sebanyak lima kali.

Prestasi Kota Solo dalam mencapai status sebagai Kota Layak Anak didukung oleh keberadaan 13 Taman Anak Cerdas (TAC) yang tersebar di seluruh Kota Solo. Setiap TAC dilengkapi dengan perpustakaan di 5 kecamatan dan 51 kelurahan yang memiliki forum yang dikelola oleh anak-anak, tempat ibadah yang ramah bagi anak, Program Sapu Kuat (Satu Paket Urusan Kependudukan Warga Terpenuhi), dan juga penyediaan ruang digital layanan anak. TAC di Kota Solo bertujuan sebagai sarana

pendidikan, rekreasi, dan pengembangan bakat bagi anak-anak. Berikut adalah daftar 13 Taman Anak Cerdas (TAC) di Kota Solo: TAC Mojosongo, TAC Jebres, TAC Pucang Sawit, TAC Gendekan, TAC Sumber, TAC Joglo, TAC Gilingan, TAC Nusukan, TAC Pajang, TAC Kerten, TAC Semanggi, TAC Joyotakan, dan TAC Keratonan.

Hasil penelitian tentang 13 Taman Anak Cerdas (TAC) di Kota Solo menunjukkan bahwa aktivitas di TAC tidak hanya melibatkan anak-anak dalam bermain, tetapi juga melibatkan aktivitas orang dewasa dari masyarakat sekitar, seperti senam, pertemuan warga, kegiatan karang taruna, dan lainnya. Dari temuan tersebut, terlihat bahwa Taman Anak Cerdas (TAC) di Kota Solo, yang seharusnya dirancang untuk kepentingan anak-anak, seringkali dimanfaatkan untuk kegiatan orang dewasa, yang mengabaikan hak anak-anak. Hal ini tidak sesuai dengan tujuan awal TAC. Selain itu, mayoritas Taman Anak Cerdas (TAC) di Kota Solo memiliki struktur bangunan yang hampir seragam, berbentuk pendopo, yang secara visual kurang menarik dan cenderung monoton bagi anak-anak. Bentuk yang monoton ini tidak mendorong anak-anak untuk berpikir kreatif dan juga tidak membangkitkan rasa ingin tahu yang tinggi. Taman Anak Cerdas (TAC) di Kota Solo juga masih belum dilengkapi dengan teknologi interaktif digital, karena melihat saat ini adalah era digital dan informasi, anak-anak pada era sekarang sangat familiar dengan teknologi digital, dunia saat ini sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, dan penguasaan teknologi digital menjadi bagian integral dari kehidupan modern.

Kota Solo memiliki potensi yang baik untuk membangun Kids Community Hub berbasis teknologi. Beberapa indikator menunjukkan kesiapan Solo dalam hal ini. Pertama, dukungan pemerintah yang kuat terlihat dari komitmen dalam pengembangan teknologi dan pendidikan anak-anak melalui program *Smart City*, Gerakan Literasi Nasional, Program PINTAR (Pembelajaran Inovatif Terpadu dan Ramah Anak), Gerakan Ayo Sekolah, serta pemberitaan terbaru mengenai fokus pembangunan proyek kecerdasan buatan atau AI Center di Ibu Kota Negara Nusantara (IKN), Bali, dan Kota Solo. Kedua, akses internet di Solo tergolong memadai, dengan upaya terus

meningkatkan infrastruktur internet oleh pemerintah Kota Solo seperti membangun jaringan *Wi-Fi* publik dan *fiber optic*. Ketiga, Solo memiliki komunitas anak-anak yang aktif dalam bidang teknologi dan pendidikan, serta sumber daya manusia dari perguruan tinggi dan lembaga pendidikan yang dapat mendukung pengembangan *Kids Community Hub*. Keempat, Solo dikenal sebagai kota kreatif dan inovatif dengan banyaknya startup dan perusahaan teknologi yang berkembang pesat, serta semangat kewirausahaan yang dapat mendorong pengembangan hub ini, serta kreatif dan inovatif dalam ragamnya budaya, contohnya batik, wayang, dan banyak seni lainnya. Terakhir, minat dan kebutuhan masyarakat Solo terhadap teknologi dan pendidikan anak-anak tercermin dari tingginya partisipasi dalam program-program pemerintah dan komunitas, serta dari permintaan orang tua untuk alternatif pendidikan yang lebih kreatif dan inovatif bagi anak-anak mereka. Dengan demikian, kondisi ini menunjukkan bahwa Kota Solo siap untuk mengembangkan *Kids Community Hub* yang berorientasi pada teknologi dan pendidikan.

Selain itu, *Kids Community Hub* di Kota Solo juga mengumpulkan seluruh komunitas anak-anak yang ada di kota tersebut, serta berupaya menyatukan anak-anak dari berbagai latar belakang, tanpa memandang status sosial atau pendidikan mereka. Ini termasuk anak-anak yang bersekolah maupun yang tidak bisa bersekolah, sehingga menciptakan inklusivitas yang kuat dalam keseluruhan konsep. Contoh komunitas anak-anak yang terlibat meliputi komunitas seni, musik, budaya, olahraga, dan berbagai kegiatan lainnya. Berbagai komunitas tersebut akan bersatu dalam satu area, menciptakan lingkungan yang mempromosikan kolaborasi dan pertukaran ide antara anak-anak. Pendekatan *edutainment* yang diterapkan tidak hanya menyediakan pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga memadukan elemen hiburan untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan anak-anak dalam proses belajar.

Dengan demikian, *Kids Community Hub* di Kota Solo tidak hanya menjadi tempat bagi anak-anak untuk berkumpul dan berinteraksi, tetapi juga menjadi wahana yang memungkinkan mereka untuk belajar, tumbuh, dan berkembang secara holistik melalui berbagai aktivitas yang mendidik dan menghibur.

1.3. Rumusan Permasalahan

Dari latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang desain satu pusat ruang atau fasilitas *edutainment (education and entertainment)* yang aman dan mendukung bagi anak-anak?
- b. Bagaimana merancang *Kids Community Hub* yang memperkuat interaksi dan kolaborasi tidak hanya komunitas-komunitas anak-anak di Kota Solo, tetapi juga seluruh anak-anak umur 1-13 tahun dari segala latar belakang di Kota Solo?

1.4. Tujuan dan Sasaran

1.4.1. Tujuan

Tujuan dari Tugas Akhir Konsep Perancangan Arsitektur (KPA) *Kids Community Hub* dengan pendekatan Edutainment di Kota Solo ini sebagai berikut:

- c. Merancang desain satu pusat ruang atau fasilitas *edutainment (education and entertainment)* yang aman dan mendukung bagi anak-anak.
- d. Merancang desain *Kids Community Hub* yang memperkuat interaksi dan kolaborasi tidak hanya komunitas-komunitas anak-anak di Kota Solo, tetapi juga seluruh anak-anak umur 1-13 tahun dari segala latar belakang di Kota Solo.

1.4.2. Sasaran

Sasaran dari Tugas Akhir Konsep Perancangan Arsitektur (KPA) *Kids Community Hub* dengan pendekatan Edutainment di Kota Solo ini sebagai berikut:

- a. Mendapatkan konsep perancangan juga perencanaan *Kids Community Hub* untuk menjadi pusat komunitas-komunitas anak-anak dari segala latar belakang di Kota Solo yang efektif dan tepat guna.
- b. Memberikan solusi yang tepat untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan ekonomi di Kota Solo dengan cara membangun fasilitas berbasis *edutainment*

dengan penambahan interaktif teknologi digital di luar dari jalur pendidikan formal sekolah.

1.5. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan yang ingin disampaikan adalah, sebagai berikut:

- a. Pembahasan ditujukan mengenai cara merancang desain satu pusat ruang atau fasilitas *edutainment (education and entertainment)* yang aman dan mendukung bagi anak-anak.
- b. *Kids Community Hub* sebagai fasilitas ruang public yang memperkuat interaksi dan kolaborasi tidak hanya komunitas-komunitas anak-anak di Kota Solo, tetapi juga seluruh anak-anak umur 1-13 tahun dari segala latar belakang di Kota Solo.

1.6. Metode Pembahasan

Metode pembahasan yang digunakan dalam penyusunan laporan Konsep Perancangan Arsitektur (KPA) ini menggunakan beberapa metode baik dalam proses pengumpulan data maupun analisis data. Berikut penjelasan mengenai metode yang digunakan yaitu:

- a. Metode Studi Literatur, pada metode ini menggunakan serangkaian kegiatan yang berkaitan pada metode pengumpulan data-data pustaka melalui buku ataupun media internet untuk pedoman perencanaan dan standar perancangan *Kids Community Hub* dengan pendekatan *edutainment* di Kota Solo.
- b. Metode Observasi, pada metode ini melakukan survey atau pengamatan langsung pada lokasi untuk mengetahui data-data fisik lokasi yang berkaitan dengan perancangan *Kids Community Hub* dengan pendekatan *edutainment* di Kota Solo.
- c. Metode Wawancara, pada metode ini dilakukan dengan pengumpulan data yang diterapkan guna mendapat informasi langsung dari sumbernya.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penyusunan laporan Tugas Akhir Konsep Perancangan Arsitektur (KPA) dibagi menjadi beberapa bab, seperti berikut:

BAB I : Pendahuluan

Berisi mengenai penjabaran latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan juga sasaran, batasan dan lingkup pembahasan, metode pembahasan serta sistematika penulisan.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka memaparkan uraian teori dari literatur yang mendukung sebagai landasan dalam perencanaan dan perancangan *Kids Community Hub* dengan Pendekatan *Edutainment* di Kota Solo.

BAB III : Gambaran Umum Lokasi dan Gambaran Perencanaan

Berisikan uraian secara umum lokasi perencanaan dan perancangan juga potensi-potensi yang bisa digali dari lokasi tersebut untuk proses pengolahan data dan konsep perancangan.

BAB IV : Analisa Pendekatan dan Konsep Perencanaan

Berisikan tentang uraian analisa dan gagasan pendekatan konsep yang nantinya dipakai dalam perencanaan dan perancangan desain *Kids Community Hub* dengan Pendekatan *Edutainment* di Kota Solo juga disertai dengan pembahasannya.