

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Program pemerintah Indonesia mengenai Kota Layak Anak

Seiring dengan majunya perkembangan jaman memasuki era globalisasi, ilmu pengetahuan dan ilmu teknologi yang berkembang sangat pesat, pemerintah sedang dalam tahap persiapan untuk menghadapi persaingan pasar bebas ini. Agar mampu bersaing dengan negara lain, maka harus dipersiapkan sumber daya yang handal, terampil, kreatif dalam berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi disertai dengan sikap dan mental yang baik dan bertanggung jawab.

Anak-anak merupakan aset bangsa yang sangat berharga. Di tangan anak-anak pula negeri ini nantinya akan berkembang dan maju. Mereka sebagai bibit pemuda negeri calon pengendali bangsa untuk menjadi pionir dunia. Upaya pemerintah untuk menjaga aset bangsa tersebut, salah satunya dengan memberikan pendidikan sebagai bekal untuk anak kelak di waktu dewasa. Seperti tertuang dalam UUD 1945 bahwa salah satu dari tujuan pembangunan nasional ialah untuk mencerdaskan bangsa, agar dapat tercipta sumber daya manusia yang berkualitas, bertanggung jawab, maju, dan mandiri sesuai dengan tatanan kehidupan masyarakat berdasarkan Pancasila. Saat ini, pemerintah Indonesia semakin peduli dengan dunia anak-anak. Pemerintah Indonesia pun merativikasi soal penciptaan dunia bagi anak itu dengan cara menginisiasi kota/kabupaten yang dinilai layak untuk mengembangkan kondisi wilayah bagi anak.

Upaya ini terbukti dengan adanya 35 daerah yang ditunjuk Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PP dan PA) menjadi Kota Layak Anak (KLA). Target pemerintah hingga tahun 2014, terdapat 100 kota yang dapat menjadi Kota Layak Anak. KLA dimulai sejak tahun 2006 dengan berawal 5 kota yang telah berstatus KLA dan semakin meningkat jumlahnya. Upaya ini dilakukan, karena di tahun 2006 jumlah anak-anak di Indonesia sendiri sebanyak 78,96 juta anak. Sehingga diharapkan dengan adanya KLA, pemenuhan hak anak dapat terpenuhi di tiap-tiap kota.

Kota Layak Anak (KLA) adalah sebuah sistem pembangunan kota yang mengintegrasikan komitmen dan sumber daya pemerintah, masyarakat dan dunia usaha. Sistem ini merupakan program terencana secara menyeluruh dan berkelanjutan untuk pemenuhan hak anak. Untuk memenuhi hak-hak anak, kota harus memiliki potensi yang potensial dan kondusif dalam membina dan memberikan perlindungan kepada anak, pendidikan, dan lingkungan yang kondusif sebagai pendukung perkembangan anak, serta

tersedianya fasilitas bermain bagi anak. Selain itu, syarat KLA yang harus terpenuhi ialah menurunnya angka kekerasan dan kematian pada anak. Setiap kota harus mampu memberikan anak suasana yang nyaman dan gembira dalam menimba ilmu. Kota juga harus mampu memberikan mereka ruang terbuka untuk dapat tumbuh kembang serta melindungi dan menghindari mereka dari berbagai tindak kekerasan.

1.1.2 Fasilitas bagi anak di Kota Batu

Fasilitas bermain yang menggunakan konsep edukatif di Indonesia, dirasa masih kurang. Meskipun ada, fasilitas bermain edukatif di Indonesia masih belum mencerminkan karakteristik sebuah fasilitas bermain anak. Pada umumnya fasilitas bermain edukatif ini terburai menjadi satu bangunan yang juga berfungsi sebagai mall atau dengan fungsi bangunan yang lain. Sehingga unsur-unsur fisik bangunan tidak mencerminkan karakteristik anak-anak sebagai pengguna utama.

Fasilitas bermain yang terdapat di dalam mall ini secara tidak langsung mengajarkan kepada anak akan sifat konsumtif. Meskipun fasilitas yang diberikan adalah fasilitas bermain anak, namun kegiatan yang lebih menonjol pada bangunan seperti ini adalah jual beli. Tidak sedikit juga anak yang sudah pintar membelanjakan uang karena terlalu sering melihat apa yang biasa dilihat oleh orang tua mereka. Anak menjadi lebih royal mengeluarkan uang untuk barang-barang yang sebenarnya tidak telalu mereka perlukan. Namun, hanya karena keinginan dan ketertarikan akan sebuah benda sehingga mereka mampu membelinya, hal ini didukung dengan kemampuan finansial mereka.

Fasilitas bermain yang terdapat di dalam mall ini mengakibatkan tidak adanya interaksi ruang dalam bangunan dengan lingkungan di sekitar bangunan. Hal inilah yang menyebabkan terkadang anak kurang perhatian dengan perubahan waktu dan lama mereka bermain. Mereka menjadi lupa waktu karena tidak ada perubahan keadaan karena perbedaan waktu, berbeda halnya apabila fasilitas bermain dan belajar anak tersebut memiliki hubungan langsung dengan ruang luar. Anak-anak dapat bermain dengan waktu dan keadaan yang berbeda, tidak terus-menerus dinaungi oleh pencahayaan lampu, tetapi juga menikmati sinar matahari.

Kota Batu sebagai salah satu kota di Jawa Timur yang terus mengalami perkembangan. Kota berhawa sejuk ini memiliki berbagai wisata alam yang menarik untuk dikunjungi sebagai wisata rekreasi. Dengan adanya rativikasi mengenai KLA, Kota Batu memberikan fasilitas bermain dengan semakin bermunculan wisata rekreasi bermain bagi keluarga. Fasilitas bermain yang ada antara lain yaitu Jatim Park I, Museum Satwa, dan BNS. Adanya fasilitas bermain ini menarik minat orang tua dan anak-anak untuk

berkunjung. Terlihat dengan jelas jumlah pengunjung yang meningkat di akhir pekan, terutama di waktu libur sekolah.

Fasilitas yang ada di Kota Batu ini, menjadi daya tarik tersendiri bagi anak-anak. Mereka dapat bermain dan menikmati waktu liburan mereka dengan senang. Namun sayangnya, permainan yang ada ini lebih bersifat rekreatif dan kurang edukatif. Anak-anak kurang mendapatkan peran di fasilitas bermain yang ada. Mereka lebih banyak menikmati, melihat, tanpa mempraktekkan langsung sehingga tidak ada suatu wujud nyata dari apa yang telah anak-anak lakukan kecuali pengalaman dan rasa senang. Padahal sifat dasar anak-anak adalah keingintahuan dan selalu ingin mencoba.

Selain itu, sedikitnya lahan hijau yang ada, area bermain lebih banyak berada di dalam ruang. Jika ada ruang luar, ruang ini lebih dimanfaatkan bagi kebutuhan sekunder di ruang luar seperti tempat parkir. Hal ini sebenarnya kurang baik bagi anak, karena akan memberikan pengalaman ruang anak yang berbeda. Akan lebih baik apabila ada permainan yang dilakukan di ruang luar/ alam sehingga anak dapat belajar dua hal sekaligus. Dekat dengan alam dan lingkungan luar, anak menjadi lebih banyak dapat mengambil manfaat dan belajar langsung dari alam. Hal inilah yang kurang diperhatikan pada sebagian besar fasilitas belajar dan bermain anak.

1.1.3 Konsep belajar dan bermain bagi anak usia 6-12 tahun

Dunia yang mampu membekali keterampilan di usia anak-anak adalah dengan permainan yang bersifat edukatif. Belajar dan bermain merupakan cara yang baik yang dapat merangsang perkembangan anak. Belajar merupakan suatu proses hidup yang dilakukan sejak masih di dalam rahim. Melihat, mendengar, terutama melakukan merupakan proses belajar yang sangat penting bagi dunia anak-anak. Mereka dapat belajar dan mengingat apa yang mereka lakukan dengan keadaan yang menyenangkan dan sesuai dengan usia belajar mereka. Dunia bermain anak memberikan pengalaman yang menyenangkan dan mampu mendorong kreativitas mereka. Semua pengalaman yang diperoleh dari proses bermain dan belajar akan memberikan bekal yang kuat bagi penguasaan keterampilan dan pengembangan bakat anak.

Konsep belajar dan bermain merupakan pembelajaran yang tepat bagi anak-anak di usia 6-12 tahun. Usia 6-12 tahun merupakan usia di mana anak-anak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, keinginan untuk mencoba yang sangat besar, dan cepat merasa bosan. Selain itu, pada usia tersebut anak mampu untuk menyesuaikan diri pada lingkungannya, mereka lebih pandai mengendalikan dirinya, dan anak mulai mengerti sikap yang cocok bagi dirinya. Daya khayal anak-anak di usia ini juga memberikan

keleluasaan mereka untuk berimajinasi. Segala hal dapat memacu imajinasi mereka. Pada usia ini anak termasuk dalam usia kritis dalam prestasi, di mana keinginan anak untuk berprestasi dan menonjol berada pada titik puncak dan akan membentuk kebiasaan pada anak untuk mencapai sukses yang cenderung menetap hingga dewasa, sehingga dengan konsep belajar dan bermain menjadikan anak untuk dapat melihat bahwa dalam dunianya pun terdapat kerja sama dan persaingan yang akan membentuk pribadi anak agar tidak cepat putus asa dan dapat menerima kekalahan atau kekurangan.

Belajar dan bermain mampu mengembangkan kemampuan otak kanan dan kiri anak sehingga kemampuan anak dapat berkembang dan terlatih secara optimal dalam semua aspek, baik psikomotor, kognitif, maupun afektifnya dapat berkembang baik secara bersama. Dengan melihat, mereka ingin meniru apa yang orang lain lakukan, ingin berperan aktif, serta rasa ingin menjadi fokus utama yang menjadi perhatian. Di sinilah peluang bagi anak untuk mengembangkan kemampuan dirinya, berkarya dalam imajinasinya, memimpin dirinya sendiri, bersosialisasi dengan orang lain, menguasai keadaan yang ada disekitarnya, memiliki rasa percaya diri sehingga anak dapat mengambil sikap mandiri tanpa harus dituntun oleh orang tua mereka.

Konsep belajar dan bermain yang cocok bagi anak usia 6-12 tahun ialah konsep belajar aktif. Menerapkan konsep belajar aktif, anak akan mencoba langsung apa yang mereka lihat, membentuk, membuat, sehingga semua indra mereka akan bekerja secara bersamaan untuk dapat menunjukkan kreativitasnya. Dengan langsung mempraktekkan, anak tidak hanya berimajinasi, namun juga melihat wujud nyatanya.

Konsep belajar aktif menurut Tedjasaputra(2003) antara lain yaitu belajar bebas dan spontan, biasanya konsep belajar ini sering dilakukan anak usia tiga bulan hingga dua tahun; bermain konstruktif yaitu kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menghasilkan karya tertentu; bermain peran diartikan sebagai anak memerankan tokoh dan situasi; mengumpulkan benda termasuk dalam bermain aktif karena anak mengumpulkan benda dengan minat dan inisiatifnya; melakukan penjelajahan atau eksplorasi; permainan dan olahraga; bermusik; dan melamun.

Berdasarkan hal tersebut, fasilitas bermain dan belajar Kidz World di Batu dirancang dengan konsep permainan aktif dan *dramatic play role* sehingga anak-anak mendapat peran penuh dalam semua kegiatan bermain dan belajar yang ada dapat bermain peran yang biasa dilakukan orang dewasa. Selain itu juga terdapat permainan outdoor di mana anak-anak dapat berinteraksi dengan alam dengan menggunakan kedua konsep jenis permainan tersebut. Dengan adanya fasilitas bermain yang telah disebutkan, akan

memberikan anak-anak ruang tersendiri dalam dunia mainnya dan mendapatkan ilmu, pengalaman, serta rasa senang dalam kesempatan yang sama.

1.1.4 Unsur fisik ruang dalam(interior) bagi anak

Tanpa disadari, unsur fisik di sekitar anak-anak sangat membantu dalam fase perkembangan anak. Adapun unsur fisik tersebut antara lain hunian(bangunan), ruang(interior), beserta segala perabot yang ada di dalamnya. Ruang(interior) sebagai lingkungan fisik yang mewadahi aktifitas dapat mendukung kreativitas anak. Perancangan interior ruang anak memiliki kekhasan tersendiri dengan interior ruang yang lain. Namun sayangnya hal ini terkadang lupa untuk diperhatikan, karena anak masih kesulitan untuk melakukan hal-hal yang mereka inginkan sehingga harus meminta bantuan orang yang lebih dewasa.

Anak-anak sebagai pengguna utama pada Kidz World menyebabkan adanya kualitas ruang berbeda pada ruang bermain dan belajar dengan ruang lainnya, sehingga di dalam ruang bermain dan belajar terdiri dari berbagai elemen yang sesuai bagi kegiatan bermain dan belajar sehingga dapat merangsang stimulus anak. Skala ruang juga menjadi faktor pertimbangan dari ruang bermain dan belajar karena anak memiliki tinggi badan yang lebih rendah, sehingga ketinggian level mata antara anak dan orang dewasa pun berbeda. Segala sesuatu yang ada di dalam ruang bermain seharusnya mudah dilihat oleh anak agar anak dapat beraktifitas di dalamnya dengan mudah.

Interior ruang bermain dan belajar anak perlu dirancang dengan baik sehingga ruang dapat memudahkan anak untuk beraktifitas dan tidak merasa kesulitan. Selain itu, pada ruang tersebut, anak-anak lebih banyak menggunakan waktunya karena ruang bermain dan belajar merupakan ruang utama yang terdapat di Kidz World. Interior ruang ini membutuhkan kriteria ruang yang sesuai dengan karakteristik anak-anak sehingga anak-anak akan merasa senang beraktifitas di dalam ruangan dan secara tidak langsung merangsang keinginan dan kreativitas anak untuk menghasilkan suatu karya sesuai dengan kreativitas mereka.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Pemerintah Indonesia memiliki program yang berhubungan dengan anak-anak yang mulai dikembangkan di kota-kota seluruh Indonesia, program kota layak anak(KLA), Batu sebagai salah satu kota yang ada di Indonesia belum memiliki fasilitas bermain dan belajar yang memadai bagi anak.

2. Banyaknya fasilitas bermain bagi anak yang ada saat ini lebih bersifat rekreatif dan kurang memiliki nilai edukasi dan kurangnya fasilitas bermain anak yang dilakukan di ruang luar/alam.
3. Kurang adanya bangunan fasilitas bermain dan belajar dengan yang mencerminkan karakteristik anak, sehingga bangunan tidak sesuai dengan pengguna utama yaitu anak-anak.
4. Aspek ruang dalam(interior) yang baik dan sesuai dengan karakteristik anak sebenarnya mampu mempengaruhi keinginan anak untuk bermain dan belajar di dalam ruangan, tetapi anak-anak sebagai pengguna utama masih kurang diperhatikan.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana rancangan bangunan Kidz World dengan interior ruang bermain dan belajar yang sesuai dengan karakteristik anak sebagai pengguna utama, sehingga anak-anak akan merasa senang beraktifitas di dalam ruangan?

1.4 Batasan Masalah

1. Fasilitas bermain dan belajar yang ada pada bangunan ini merupakan jenis permainan aktif konstruktif dan *dramatic play role*.
2. Perancangan bangunan ditekankan pada aspek interior ruang untuk jenis permainan aktif konstruktif karena jenis permainan *dramatic play role* sudah tersedia pada fasilitas sejenis lain yang ada di Indonesia dan fasilitas jenis permainan aktif konstruktif yang ada belum disesuaikan dengan karakter anak-anak sebagai pengguna utamanya.
3. Pengguna utama fasilitas bermain ini anak usia 6-12 tahun karena pada usia ini anak telah dapat beradaptasi dengan lingkungannya, mengerti akan peraturan dan norma yang berlaku, anak senang akan sesuatu yang baru, dan mempunyai keinginan untuk selalu ingin mencoba.

1.5 Tujuan

Merancang bangunan Kidz World dengan interior ruang bermain dan belajar yang sesuai dengan karakteristik anak sehingga anak-anak akan merasa senang beraktifitas di dalam ruangan.

1.6 Manfaat

1. Akademis

Sebagai referensi dalam perancangan fasilitas bermain dan belajar anak dengan interior ruang bermain dan belajar yang sesuai dengan karakter anak sehingga anak-anak akan merasa senang beraktifitas di dalam ruangan.

2. Bagi pemerintah Kota Batu

Membantu memberikan kontribusi kepada pemerintah dalam mewujudkan Kota Batu sebagai Kota Layak Anak(KLA).

3. Bagi masyarakat

Perancangan Kidz Word fasilitas bermain dan belajar anak ini merupakan fasilitas rekreasi edukatif yang bertujuan:

- a. Memfasilitasi permainan bagi anak. Karena selama ini belum ada wahana bermain anak yang dapat memberikan pengalaman profesi dengan fasilitas memadai bagi anak-anak dengan mengenalkan dunia alam kepada anak-anak
- b. Melatih sosialisasi anak melalui kerjasama yang dilakukan saat bermain bersama orang lain
- c. Memberikan fasilitas bermain dan belajar bagi anak-anak sehingga dapat membantu tumbuh kembang anak secara kognitif, afektif, maupun psikomotoriknya.



1.7 Kerangka Pemikiran

