



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG PROYEK

Yogyakarta merupakan kota yang menjadi tujuan wisata atau rekreasi dan juga merupakan kota pendidikan yang dituju oleh para pelajar dari seluruh Indonesia maupun dari seluruh negara. Kota pelajar identik dengan edukasi, karena itu ada baiknya sejak dini masalah pendidikan menjadi perhatian. Yogyakarta mempunyai penduduk yang padat, termasuk penduduk yang masih anak-anak. Bentuk perhatian dari edukasi atau pendidikan dapat bermacam-macam, seperti dibangun taman pintar dan kidz fun agar anak-anak dapat bermain, mengisi waktu luang dengan kegiatan menyenangkan dan bermanfaat. Menurut pengamatan, anak-anak mempunyai sifat yang aktif. Pada pagi hari anak-anak sekolah, siang hari anak-anak tidur siang atau melanjutkan kegiatan bermain, pada sore hari anak-anak melakukan les, dan kegiatan-kegiatan tersebut akan terus meningkat untuk mencoba hal-hal yang baru, akan lebih baik jika kegiatan anak-anak dapat tersalurkan pada arah yang lebih berfungsi dan memberikan hal-hal baru bagi anak-anak. Tingkat intelegensi yang tinggi, membuat anak-anak ingin mencoba semua hal dan mempunyai cita-cita yang tinggi.

Anak-anak sering memiliki imajinasi tersendiri dari lingkungan sekitar. Contohnya saat melihat seorang hansip dengan seragam lengkap, anak-anak akan melihatnya sebagai sosok yang hebat dan patut ditiru, dan ketika anak-anak melihat sosok petugas pemadam kebakaran yang mengendarai mobil besar berwarna merah, anak-anak melihat sosok tersebut sebagai profesi yang membanggakan. Ketertarikan terhadap cita-cita tersebut, hendaknya tidak perlu dicemaskan oleh para orang tua. Orang tua bertugas untuk mengarahkan cita-cita yang dipilih oleh si anak, karena dengan hal tersebut, anak-anak akan menjadi lebih aktif dalam mencari jawaban atas semua hal, terutama yang berkaitan dengan profesi yang anak-anak idamkan.



Yogyakarta merupakan kota pariwisata kedua setelah Pulau Dewata Bali. Yogyakarta menjadi tujuan wisatawan untuk berlibur ataupun objek *studytour* bagi pelajar dari berbagai kota. Sebagai kota pariwisata, Yogyakarta mempunyai banyak pusat rekreasi yang diunggulkan. Beberapa pusat rekreasi yang berada di Yogyakarta adalah, taman pintar, kidz fun, pantai parangtritis, kaliurang, dan gabusan. Namun, pusat rekreasi berbasis edukasi di Yogyakarta masih terasa kurang, salah satunya adalah taman pintar, yaitu taman rekreasi yang menyertakan ilmu dalam setiap permainannya, pertama kali dibangun di Kuala Lumpur, Malaysia. Taman Pintar di Yogyakarta mengadopsi konsep dari Malaysia tersebut, namun fasilitas yang terdapat di dalamnya hanya berupa pusat rekreasi yang mengajarkan edukasi di tingkat dasar, hendaknya anak juga diajarkan mengenal profesi yang akan di hadapannya, agar anak bersifat kritis tentang cita-citanya di masa depan. Pusat rekreasi adalah sarana untuk menyalurkan segala hobi dan aktivitas yang tidak sempat dilakukan pada kehidupan sehari-hari di saat sibuk, serta dapat menghilangkan kepenatan. Pusat rekreasi bagi anak merupakan sarana bermain dan memudahkan orang tua agar anak dapat terhibur, belajar hal-hal baru dan bersosialisasi kepada teman baru. Jika pusat rekreasi menjadi bermanfaat dengan disertai basis pendidikan, maka anak-anak dapat sekaligus belajar secara langsung dengan melakukan apa yang menjadi cita-citanya. Pusat rekreasi berbasis edukasi merupakan sarana menyalurkan hobi, bersenang-senang serta belajar memahami kegiatan yang dilakukan serta dapat menambah pengalaman baru dan menyerap informasi baru dalam berpikir.

Perlunya penyaluran minat dari cita-cita anak, memudahkan anak-anak lebih memahami cara dan bagaimana pekerjaan yang anak-anak inginkan. Di samping menambah ilmu pengetahuan, tentunya anak diajarkan untuk bersikap kritis dan imajinatif dalam melakukan cita-cita anak-anak yang berkaitan erat dengan psikologis anak. Psikologis setiap anak dapat berbeda-beda, watak anak bermacam-macam, ada yang pemalu, kritis, berani, nakal, penurut, pembangkang, dan lain sebagainya. Dalam kaitannya terhadap



taman rekreasi, diharapkan anak dapat mengesampingkan sifat negatif yang ada dan mengganti dengan sifat positif seiring kegiatan yang anak.

Melihat latar belakang di atas, menginspirasi untuk membangun suatu fasilitas anak-anak yang dapat menyalurkan hobi, cita-cita dan minat yang dinamakan Pusat Rekreasi dan Pengenalan Profesi Anak, untuk meningkatkan kualitas cita-cita anak-anak agar anak dapat memahami profesi yang dicita-citakannya.

1.2 Latar Belakang Permasalahan Proyek

Orang tua sering mengeluh karena anak-anak kecanduan permainan modern, seperti game online dan nitendo. Anak-anak tidak lagi bermain permainan tradisional seperti gobak sodor, petak umpet, dan congklak (http://id.wikipedia.org/wiki/Kategori:Permainan_tradisional_di_Indonesia). Permainan tradisional sudah digantikan oleh permainan baru yang lebih mengutamakan teknologi seperti mainan virtual, *game online* yang menggunakan media komputer maupun permainan wahana seperti roller coaster (<http://www.ceritanet.com/151main.html>). Bermain game seorang diri di depan layar selama berjam-jam tak jarang membuat orang tua menjadi berang. Kemunculan permainan modern secara historis mulai marak di awal tahun 1990. Permainan tradisional telah digantikan oleh permainan modern produk teknologi. Permainan modern produk teknologi menjadi disukai di kalangan anak-anak karena kaya sensasi dan penuh fantasi. Permainan modern produk teknologi menjadi semakin praktis, karena tidak memerlukan lahan yang lapang dan banyak teman. Namun, permainan modern produk teknologi tidak sepenuhnya memberi pengaruh baik bagi anak, kehadiran permainan modern produk teknologi yang semakin merambat, menimbulkan gejala yang dapat dilihat secara obyektif.

Di balik kemudahan permainan modern produk teknologi, terdapat aspek eksistensial dalam diri anak yang tersamar. Permainan modern cenderung mengarahkan dan membentuk anak menjadi individualis. Dengan bermain permainan teknologi atau virtual, anak cenderung membentuk



dunianya sendiri dan menciptakan imajinasi. Anak akan semakin terasing dalam dunia nyata dan larut dalam dunia imajinasi, hal ini akan mempengaruhi kegiatan sosial di sekitar anak. Kegiatan sosial anak hendaknya dipupuk sejak dini. Bersosialisasi merupakan aspek penting dalam hidup berdampingan sesama manusia. Anak-anak hendaknya berinteraksi dengan teman-teman di sekitarnya. Salah satu usaha berinteraksi adalah dengan membentuk kegiatan yang bermanfaat, menarik minat anak, dan yang terpenting, mengutamakan aspek edukasi. Kegiatan berinteraksi dapat dilakukan dengan rekreasi, manusia akan bertemu satu sama lain, bercengkrama dan saling mengenal. Kegiatan edukasi dapat berupa permainan yang berbasis edukasi, anak-anak akan belajar informal. Ekspresi dan apresiasi permainan diwujudkan dengan berinteraksi langsung dan aspek edukasi mengajarkan anak untuk memahami kegiatan di lingkungan sekitarnya.

Kegiatan rekreasi berbasis edukasi, dapat bermanfaat bagi anak-anak dalam aspek kepintaran dan bersosialisasi. Anak-anak dapat berinteraksi, menghormati sesama serta belajar memahami kegiatan yang dilakukan. Dengan adanya wahana untuk mengimplementasikan profesi yang dicita-citakan, dapat membantu anak-anak memahami sifat, tanggung jawab, dan kewajiban yang terdapat pada setiap profesi. Proses demikian dapat menjadikan daya ingat anak lebih baik, serta dapat menyalurkan cita-cita setiap anak dengan kegiatan yang positif dan berguna.

Pusat Rekreasi dan Pengenalan Profesi Anak mencoba mengarahkan dan mengenalkan anak pada profesi dihadapannya. Profesi yang ditawarkan dalam Pusat Rekreasi dan Pengenalan Profesi Anak di Yogyakarta adalah profesi yang membutuhkan kerjasama di dalam pengerjaannya, seperti dokter, polisi dan penjara, pemadam kebakaran, rumah pengadilan, teater dan akting, melukis, supermarket, pabrik. Proyek Pusat Rekreasi dan Pengenalan Profesi Anak di Yogyakarta merupakan wahana kegiatan profesi yang dibangun untuk anak-anak berusia 5-10 tahun. Terdapat replika bangunan-bangunan umumnya yang mewakili suasana tiap profesi pada



sebuah kota seperti rumah sakit, perkantoran, swalayan, bank, sanggar seni budaya dan pabrik. Anak-anak akan memakai seragam sesuai profesi yang dipilih oleh masing-masing anak dan dipandu oleh supervisor ahli dalam setiap profesi. Anak-anak akan mendapat pengajaran mengenai profesi yang dipilih dan dapat mempraktikkan profesi secara langsung dengan tujuan mengasah kreativitas anak, agar anak dapat mengembangkan pemikiran, mengemukakan pendapat terhadap profesi yang dikerjakan.

Profesi yang ditawarkan pada proyek merupakan profesi yang umumnya dikerjakan di dalam bangunan, maka pengolahan interior menjadi faktor penting dalam pembangunan proyek. Suasana interior pada proyek, hendaknya dapat merangsang kreativitas anak agar anak dapat bereksperimen dengan profesi yang dikerjakan. Kreativitas anak dapat didorong oleh pengolahan warna, bentuk, tekstur dan skala atau proporsi pada ruangan. Kreativitas dapat mendorong suasana bekerjasama dalam pengerjaan profesi, karena berdasarkan psikologis anak, suasana kreativitas dapat menciptakan mood anak dalam suasana yang stabil dan aktif, serta terciptanya banyak inspirasi.

Bangunan Pusat Rekreasi dan Pengenalan Profesi Anak menonjolkan suasana ruang yang memperhatikan aspek psikologis anak dan mewakili suasana tiap profesi yang terdapat dalam Pusat Rekreasi dan Edukasi Anak, agar anak dapat lebih menjiwai peran yang dikerjakan anak melalui pengolahan warna, bentuk, skala dan tekstur interior. Setiap kegiatan atau berdurasi kurang lebih 2 jam agar anak-anak tidak merasa bosan dan dapat berganti profesi pada tiket tanda masuk berikutnya. Terdapat fasilitas pendukung seperti café, ruang tunggu, loker, dan permainan anak. Pusat rekreasi dan Edukasi Anak di Yogyakarta yang dirancang juga sebagai symbol rekreasi pendidikan anak yang pertama di Yogyakarta, dengan harapan mengembangkan pendidikan generasi penerus bangsa di Indonesia.

Profesi yang dilakukan anak-anak memberi pengalaman pada anak untuk memahami profesi yang dicita-citakan saat dewasa. Anak dapat belajar



menjadi dokter beserta kesulitan dan kemudahan yang terdapat pada profesi dokter. Kegiatan dalam pengenalan setiap kegiatan profesi mengajarkan anak untuk mandiri juga mempengaruhi sifat psikologis anak untuk memacu kreativitas anak dan diri anak dalam menghadapi kegiatan yang dilakukan. Psikologi adalah ilmu yang mempelajari tingkah laku dan proses mental (www.wikipedia.com). Sifat psikologi anak mempengaruhi pembentukan tatanan bangunan dan suasana setiap profesi yang dikerjakan. Dalam proyek Pusat Rekreasi dan Edukasi Anak menggunakan pendekatan psikologi, yaitu ilmu yang mempelajari tentang jiwa atau mental. Psikologi tidak mempelajari jiwa atau mental itu secara langsung karena sifatnya yang abstrak, tetapi psikologi membatasi pada manifestasi dan ekspresi dari jiwa atau mental tersebut yakni berupa tingkah laku dan proses atau kegiatannya, sehingga Psikologi dapat didefinisikan sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku dan proses mental.

Media yang akan digunakan pada proyek Pusat Rekreasi dan Pengenalan Profesi Anak di Yogyakarta, adalah mewadahi kegiatan yang terdapat dalam bangunan di dalam kota. Bangunan rumah sakit akan dibangun sesuai aslinya namun diubah sedikit sesuai psikologi anak, seperti pengolahan interiornya.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana wujud rancangan Pusat Rekreasi dan Pengenalan Profesi Anak di Yogyakarta, yang bersuana rekreatif imajinatif untuk mendukung kemampuan imajinasi anak guna mempelajari berbagai profesi, melalui pengolahan interior ruangan berdasarkan sifat psikologi perkembangan anak.

1.4 Tujuan dan Sasaran

Tujuan

Terwujudnya konsep Pusat rekreasi dan Pengenalan Profesi Anak di Yogyakarta sebagai upaya dalam memperkenalkan profesi orang dewasa dan program pengembangan minat, bakat dan kreativitas anak dalam



mewujudkan cita-cita dan menyalurkan imajinasi anak, yang diterapkan ke dalam interior bangunan dengan menonjolkan warna, bentuk, skala, dan tekstur pada bangunan, yang dapat diterapkan dalam bangunan Pusat Rekreasi dan Pengenalan Profesi Anak di Yogyakarta.

Sasaran

Terwujudnya Pusat Rekreasi dan Pengenalan Profesi Anak di Yogyakarta yang memperkenalkan kegiatan profesi orang dewasa dan program pengembangan minat dan bakat yang bersuasana rekreatif, kemudian diterapkan melalui interior bangunan, dengan menonjolkan warna, bentuk, skala, dan tekstur, agar diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak. Pengolahan interior bangunan dengan suasana rekreatif karakter ruang dalam bangunan melalui pendekatan fungsi masing-masing profesi yang disatukan dengan sifat psikologis anak, sehingga anak-anak dapat mengetahui minat dan bakat dalam mewujudkan cita-cita, berimajinasi serta mempunyai ide kreatif dalam melakukan profesi yang dikerjakan.

1.5 Lingkup Studi

Materi studi

Menggunakan penekanan desain tata ruang dalam, melalui warna, bentuk, skala, tekstur bangunan dan pendekatan psikologis pada komponen arsitektural seperti elemen pembatas ruang, pengisi ruang dan pelengkap ruang guna memberikan kesan rekreatif, sehingga anak dapat berimajinasi dan menonjolkan sisi kreatif.

Pendekatan studi

Pendekatan studi ditinjau melalui sifat-sifat yang terjadi pada profesi yang ditawarkan, prinsip kreativitas dan psikologis anak, serta pusat rekreasi yang berprinsip edutainment, kemudian dianalisis hingga dirumuskan menjadi konsep perencanaan dan perancangan ke dalam rancangan bangunan Pusat Rekreasi dan Edukasi Anak di Yogyakarta.



1.6 Metode Studi

Metode studi yang akan digunakan dalam menganalisa permasalahan adalah dengan metode komparasi, dimulai dengan membandingkan taman pintar dan kidz fun di Yogyakarta, untuk mendapatkan kesimpulan yang berupa konsep perencanaan dan perancangan arsitektural.

1.7 Sistematika Pembahasan

Bab 1. Pendahuluan

Berisi latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup studi, metode studi, dan sistematika pembahasan.

Bab 2. Kajian Teori

Berisi tentang teori suasana rekreatif, batasan tentang interior, teori tentang psikologi anak. Serta meninjau perilaku (psikologis) anak-anak dalam menjalani cita-citanya, dan tata ruang serta penghawaan dalam bangunan.

Bab 3. Pusat Rekreasi dan Pengenalan Profesi Anak

Berisi tentang pandangan mengenai pusat rekreasi yang berbasis edukasi, seperti mengapa diadakan, kondisi yang diharapkan, visi dan misi, tugas, fungsi dan sasaran pusat rekreasi dan edukasi dan jenis-jenis rekreasi yang disuguhkan, tanggapan, perkembangan pengetahuan dan pemahaman anak-anak, serta pengertian edukasi dan pengaruh bagi anak-anak.

Bab 4. Tinjauan Kota Yogyakarta

Berisi tentang tinjauan kota Yogyakarta, kondisi administratif, kondisi klimatologis, kebijakan kebudayaan dan pendidikan.



Bab 5. Analisis Perencanaan dan Perancangan

Berisi analisis tapak, analisis perencanaan yang mencakup analisis programatik, utilitas, dan struktur bangunan dan analisis perancangan yang terkait dengan pendekatan yang diangkat, yaitu psikologi anak.

Bab 6. Konsep Perencanaan dan Perancangan

Berisi tentang kesimpulan yang ditarik berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada bab sebelumnya.





Proses tata langkah

