

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Meningkatnya aktivitas serta kegiatan rutinitas sering membuat penat dalam kehidupan. Aktivitas tersebut tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa saja, melainkan anak-anak pun melakukan aktivitas baik aktivitas di sekolah maupun di luar sekolah. Setelah lelah dan bosan beraktivitas anak-anak pastilah membutuhkan hiburan layaknya orang dewasa. Sehingga dibutuhkan tempat rekreasi atau tempat hiburan sebagai tempat melepas lelah. Berdasarkan pengamatan saat ini hiburan bagi anak-anak di Kota Semarang masih berupa tempat game atau yang lebih dikenal dengan nama game center. Selain itu terdapat pula game online yang saat ini sedang marak dimainkan oleh anak-anak. Namun jenis hiburan yang seperti itu dirasa kurang memberikan perhatian terhadap unsur pendidikan, sehingga hanya mengutamakan hiburan semata yang membuat anak-anak ketagihan untuk terus bermain tanpa tahu akibat negatif yang mungkin timbul yaitu waktu belajar menjadi berkurang. Mengingat anak-anak adalah aset yang paling penting sehingga pendidikannya perlu diperhatikan.

Di Semarang belum ada sarana rekreasi yang edukatif yang mampu menjadi sarana hiburan bagi anak sekaligus berfungsi komersial yang mampu meningkatkan pendapatan daerah. Yang banyak bermunculan adalah sarana pendidikan non formal yang mengembangkan konsep belajar sambil bermain sehingga anak-anak lebih tertarik untuk belajar. Menurut pendapat Seto Mulyadi (ketua umum komisi nasional perlindungan anak) untuk lebih meningkatkan minat belajar anak maka unsur rekreatif perlu dimasukkan dalam sistem pembelajaran anak. Makin banyak unsur rekreatif yang dimasukkan ke dalam pendidikan makin besar pula minat anak untuk belajar. Dari hasil survey terhadap pendidikan non formal bagi anak di Semarang dan sarana rekreasi edukatif yang ada di Kota Yogyakarta ditemukan suatu kesamaan visi dalam mendidik anak yaitu melalui kegiatan di dalam ruangan (indoor) dan di luar ruangan (outdoor) sehingga anak memiliki pengalaman belajar yang berbeda. Setiap kegiatan anak, orang tua harus ikut mengawasi, mengamati dan mengikuti sehingga proses belajar anak dapat berjalan dengan baik. Bahkan saat anak melakukan rekreasi edukatif, orang tua harus selalu mengawasi.

Kota Semarang sebagai ibukota Propinsi Jawa Tengah memiliki arah kebijakan sebagai pusat pemerintahan dan pusat perdagangan dan jasa. Visi sekaligus tujuan pembangunan jangka menengah kota Semarang tahun 2005-2010 adalah "Semarang kota metropolitan yang religius berbasis perdagangan dan jasa". Hal itu terbukti dengan banyaknya bangunan komersial yang ada seperti mall, toko, bioskop, pasar, hotel, dll. Tempat rekreasi dapat pula

dikategorikan sebagai bangunan komersial. Sehingga terdapat peluang usaha untuk mengembangkan tempat rekreasi edukatif yang mampu menarik minat anak-anak untuk bermain sambil belajar di Semarang.

Oleh karena itu diperlukan perencanaan dan perancangan tentang Kids Edutainment Center di Semarang yang merupakan sarana rekreasi namun edukatif bagi anak sekaligus pendidikan non formal yang bersifat rekreatif baik di dalam ruangan (indoor activity) maupun di luar ruangan (outdoor activity) dan tempat bagi orang tua untuk bisa berkonsultasi masalah tentang anak serta wadah bagi para pemakai jasa yang dilengkapi dengan fasilitas yang ideal beserta fasilitas penunjangnya yang dikhususkan bagi anak-anak dan keluarga. Tentu saja tempat yang bisa membuat anak nyaman, menghibur, serta mendidik, sehingga dalam satu tempat, anak bisa mendapatkan fasilitas-fasilitas bermain dan mendidik yang diharapkan mampu memenuhi kebutuhan rohani anak dan membantu orang tua dan juga pemerintah dalam membentuk kepribadian anak yang baik, terutama agar anak-anak mendapatkan sarana rekreasi edukatif yang berkualitas. sesuai kebijakan dinas pendidikan Kota Semarang memiliki kebijakan untuk meningkatkan akses masyarakat terhadap pendidikan yang berkualitas yaitu dengan meningkatkan pemerataan pelayanan dan kualitas pendidikan.

Sebagai wadah aktivitas berskala Kota Semarang dan sekitarnya maka Kids Edutainment Center yang direncanakan bergaya arsitektur yang mencerminkan kemajuan teknologi tapi tetap memperhatikan kondisi lingkungan setempat.

1.2 Tujuan dan Sasaran

1.2.1 Tujuan

Memperoleh suatu judul Tugas Akhir yang jelas dan layak untuk dilanjutkan ketahapan selanjutnya, dengan suatu penekanan desain yang spesifik sesuai dengan originalitas/karakter judul dan citra yang dikehendaki atas judul yang diajukan.

1.2.2 Sasaran

Tersusunnya usulan langkah-langkah pokok proses (dasar) perencanaan dan perancangan Kids Edutainment Center di Semarang guna menyusun dan merumuskan suatu Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) berdasarkan atas aspek-aspek panduan perancangan (design guide lines aspect).

1.3 Manfaat

1.3.1 Secara Subjektif

Untuk memenuhi salah satu persyaratan mengikuti Tugas Akhir di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik UNDIP Semarang dan sebagai pegangan dan acuan selanjutnya, dalam

penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) yang merupakan bagian tak terpisahkan dari proses pembuatan Tugas Akhir.

1.3.2 Secara Objektif

Dapat bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan bagi mahasiswa yang akan mengajukan Proposal Tugas Akhir.

1.4 Lingkup Pembahasan

1.4.1 Ruang Lingkup Substansial

Lingkup substansial menitikberatkan pada berbagai hal yang berkaitan dengan Kids Edutainment Center ditinjau dari disiplin ilmu arsitektur dan berisi informasi lingkup perencanaan dan perancangan Kids Edutainment Center, termasuk dalam kategori bangunan massa banyak.

1.4.2 Ruang Lingkup Spasial

Kota Semarang sebagai kota besar yang memiliki potensi dalam bidang perdagangan dan jasa, pendidikan, dan rekreasi, terutama pada Kawasan Perdagangan dan Jasa serta Fasilitas Sosial (Pendidikan) dan rekreasi seperti pada jalan Pemuda, jalan Sriwijaya, jalan Dr. Cipto, jalan Diponegoro, jalan Tentara Pelajar, jalan Dr. Wahidin, jalan Majapahit, jalan Brigjend Katamso, jalan Sriwijaya, jalan MT. Haryono, jalan Brigjen Katamso, dan jalan Setia Budi.

1.5 Metode Pembahasan

1.5.1 Metode pembahasan dilakukan dengan metode deskriptif, yaitu menguraikan dan menjelaskan data kualitatif, kemudian dianalisa untuk memperoleh suatu kesimpulan.

Pengumpulan data :

1. Data Primer

- Wawancara dengan narasumber yang terkait untuk mendapatkan informasi yang solid
- Observasi lapangan
- Studi banding, tahapan pengumpulan data dan analisa digunakan metoda khusus yang merupakan bagian dari metoda deskriptif, yaitu metoda deskripsi komparatif, dengan mengadakan studi banding ke beberapa tempat rekreasi dan pendidikan anak di kota-kota besar dengan tujuan memperoleh gambaran tentang ruang-ruang yang dibutuhkan, persyaratan ruang dan bangunan, persyaratan khusus pada ruang-ruang tertentu, struktur organisasi dan lain-lain

2. Data Sekunder

- Studi Literatur, terutama mengenai hal-hal yang berkaitan dengan persyaratan ruang dan persyaratan bangunan pada bangunan Kids Edutainment Center, sebagai landasan teori yang tepat untuk menganalisa data-data yang diperoleh.
- Pembahasan menggunakan pendekatan teoritis dan pendekatan studi, yang melengkapi data dari studi banding. Hasil dari pendekatan tersebut dikembangkan untuk mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan Arsitektur.

1.5.1 Metode dokumentatif, yaitu mendokumentasi data yang menjadi bahan penyusun penulisan laporan ini. Cara pendokumenan yaitu dengan cara mengambil gambar, lefeat/brosur objek, dan dokumentasi foto.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang digunakan dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur disusun dengan urutan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Penjabaran mengenai Latar Belakang Permasalahan, Tujuan dan Sasaran, Manfaat, Lingkup Pembahasan, Metoda Pembahasan, Sistematika Pembahasan, dan Alur Pikir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Penjabaran Mengenai Tinjauan Anak, Tinjauan Education dan Entertainment, Tinjauan Perancangan atau Penekanan Desain serta studi banding.

BAB III TINJAUAN UMUM KOTA SEMARANG

Berisi tentang Tinjauan Umum Kota Semarang sebagai lokasi Kids Edutainment Center.

BAB IV PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

Berisi tentang proses pengkajian, penilaian, analisis tentang teori, konsep, kriteria dan standar untuk mendapatkan sebuah perencanaan dan perancangan yang mempertimbangkan aspek-aspek yang berkaitan meliputi Aspek Fungsional, Aspek Kontekstual, Aspek Kinerja, Aspek Teknis dan Aspek Arsitektural.

BAB V LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

Berisi tentang Berisi konsep dan program dasar perancangan yang dituangkan secara garis besar sebagai kelanjutan dari proses pendekatan arsitektur. Serta filosofi atau citra bangunan/kawasan, Program Ruang dan Tapak Terpilih seta kebutuhan luasnya.

1.7 Alur Pikir

