



**LANDASAN PROGRAM  
PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR**

**PUSAT KREATIVITAS ANAK DI SEMARANG**

Diajukan untuk memenuhi sebagian  
Persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Teknik

Disusun oleh :

**ALPHANA FRIDIA CESSNA  
L2B 606 006**

**PERIODE 32  
FEBRUARI – JUNI 2010**

**JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS DIPONEGORO  
2010**

**BAB I  
PENDAHULUAN**

• **LATAR BELAKANG**

Anak merupakan masa terpanjang dalam rentang kehidupan, saat dimana individu relatif tidak berdaya dan bergantung pada orang lain, yang dimulai setelah melewati masa bayi yang penuh ketergantungan, yakni kira-kira akhir usia 2 tahun sampai anak matang secara seksual, yaitu umur 13 tahun untuk anak wanita dan 14 tahun untuk pria (Hurlock, 1980).

Kota Semarang memiliki jumlah anak-anak mencapai 300.219 jiwa, yaitu sekitar 20,26% dari total jumlah penduduk (Biro Pusat Statistik Jawa Tengah, Kota Semarang Dalam Angka 2008). Prosentase pertambahan jumlah anak di Semarang tiap tahunnya mencapai 5%. Jumlah yang cukup besar tersebut menunjukkan pentingnya penyediaan fasilitas dan sarana prasarana khusus untuk proses tumbuh kembang anak, namun pada kenyataannya masih sedikit fasilitas yang benar-benar representatif dan fasilitatif yang dapat mewadahi seluruh aktivitas anak. Ruang sebagai sarana yang berfungsi rekreatif maupun edukatif untuk anak di Semarang adalah Wonderia, Museum Mandala Bhakti, Museum Akpol, Museum Ronggowarsito. Kenyataannya hak anak seperti pendidikan, rekreasi, dan hak untuk bermain memang masih terabaikan.

Keberadaan ruang publik ramah anak di Kota Semarang memang sangat diharapkan. Apalagi kota ini baru saja mendeklarasikan diri sebagai Kota Layak Anak pada peringatan Hari Anak Nasional yang lalu. Ruang publik sangat penting keberadaannya bagi anak karena dengan ruang-ruang inilah anak-anak dapat mengasah kepekaan intelektual-emosional serta mengolah kesehatan jasmani-rohani.(Suara Merdeka, 3 September 2009).

Mensikapi kondisi tersebut tersebut, maka diperlukan adanya sebuah fasilitas sarana prasarana khusus untuk proses tumbuh kembang anak berupa

Pusat Kreativitas Anak di kota Semarang yang mampu mewadahi berbagai aktivitas anak serta dapat mengasah kemampuan intelektual-sosial, emosional dan kecerdasan anak, dengan memperhatikan anak baik dari segi kenyamanan dan keselamatan anak.

- **TUJUAN DAN SASARAN**

- **Tujuan**

- Tujuan pembahasan adalah menggali dan merumuskan program dasar perencanaan dan perancangan Pusat Kreativitas Anak di Semarang sebagai pusat bermain sambil belajar anak dengan fungsi dan kegiatan sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak.

- **Sasaran**

- Sasaran pembahasan adalah guna menyusun Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur, yaitu Pusat Kreativitas Anak di Semarang beserta program dan kapasitas pelayanan berdasarkan atas aspek-aspek panduan perancangan.

- **MANFAAT**

- **Secara Subyektif**

- Memenuhi salah satu persyaratan Tugas Akhir di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro. Juga sebagai pegangan dan acuan dalam Perancangan yang merupakan bagian dari rangkaian Tugas Akhir yang tak terpisahkan.

- **Secara Objektif**

- Dapat bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan bagi mahasiswa yang membacanya, memberikan masukan dan gambaran baru di masa yang akan datang sebagai keperluan studi.

- **LINGKUP PEMBAHASAN**

- **Ruang Lingkup Substansial**

- Perencanaan dan perancangan “Pusat Kreativitas Anak di Semarang” bersifat komersial yang mampu mendukung segala aktivitas anak.

- **Ruang Lingkup Spasial**

Pusat Kreativitas Anak di Semarang ini akan di bangun di atas lahan di kota Semarang, berada pada kawasan permukiman dan pendidikan

- **METODE PEMBAHASAN**

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

Pengumpulan data diperoleh dengan cara :

- **Observasi Lapangan**

Observasi lapangan dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pendataan langsung di lokasi.

- **Studi Literatur**

Studi literatur yaitu koleksi data referensi kepustakaan sebagai acuan dalam perencanaan dan perancangan.

- **Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan dialog langsung dengan baik pelaku aktifitas maupun pengelola. Hal ini dilakukan untuk menggali data mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan topik.

- **SISTEMATIKA PEMBAHASAN**

Sistematika pembahasan dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini adalah sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang Latar belakang maksud dan tujuan perencanaan untuk memperoleh manfaat, lingkup bahasan, metode pembahasan, dan sistematika pembahasan

**BAB II TINJAUAN UMUM**

Menguraikan tentang tinjauan umum mengenai anak beserta Studi

banding dan gaya Arsitektur Hi Tech.

### **BAB III TINJAUAN KHUSUS**

Menguraikan tentang Kota Semarang mengenai letak geografis, kondisi fisik kota Semarang, Potensi Penduduk Kota Semarang, dan fasilitas aktivitas anak di Kota Semarang.

### **BAB IV KESIMPULAN, BATASAN DAN ANGGAPAN**

Berisi kesimpulan yang di dapat dari bab-bab sebelumnya beserta batasan dan anggapan yang memungkinkan untuk mempermudah dalam menganalisa dan melakukan pendekatan program perencanaan dan perancangan

### **BAB V PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR**

Menguraikan tentang pendekatan program perencanaan dan perancangan meliputi aspek Fungsional, Kontekstual, Arsitektural, Teknis, dan Kinerja.

### **BAB VI LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR**

Meliputi perencanaan dan perancangan yang berkaitan dengan objek, program ruang, penentuan lokasi tapak, dan konsep arsitektur.

- **ALUR PIKIR**

**LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR (LP3A) KID CENTER  
(PUSAT KREATIVITAS ANAK) DI SEMARANG**

**PERANCANGAN**

Penekanan Desain Arsitektur Hi-Tech

**PERENCANAAN**

Pusat Kreativitas Anak di Semarang  
**STUDI BANDING**  
Taman Pintar Yogyakarta, Cikal School,  
Minnesota *Children's Museum*,  
*Kidzania, Klub Merby Center*