

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kreativitas merupakan ungkapan yang tidak asing lagi dalam kehidupan keseharian yang sering dikaitkan dengan anak usia prasekolah yang menciptakan sesuatu gagasan baru sesuai dengan daya imajinasi mereka. Jika anak merasa mampu dalam menciptakan hal yang baru dan unik, dia akan mengulanginya dalam situasi yang lain. Hal tersebut ditampilkan dalam beragam bentuk seperti gambar yang anak sukai, bermain peran ataupun menunjukkan beragam gerakan yang berkaitan dengan aktivitas motoriknya.

Perlu diketahui bahwa anak mengembangkan kreativitasnya itu penting karena (1) Kreasi merupakan salah satu kebutuhan manusia sehingga anak yang dapat mewujudkan dirinya dengan berkreasi; (2) Dalam berpikir kreatif memungkinkan anak dapat mengekspresikan pikirannya dan tidak hanya menyelesaikan suatu masalah saja tanpa ada batas yang dapat melahirkan gagasan baru; (3) Mempengaruhi perkembangan emosi sosial anak; dan (4) Memungkinkan untuk meningkatkan kualitas dirinya.¹

Menurut Rhodes (1961 dikutip U. Munandar 1997) kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses, dan produk (*product*). Rhodes menambahkan bahwa kreativitas juga dapat ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong (*press*) individu ke perilaku kreatif. Ia menyebutkan

¹ Munandar, Utami. 1987. Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah : Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang Tua. Jakarta : PT Gramedia. Hal. 45-46

keempat jenis definisi kreativitas ini sebagai *“Four P’s of Creative: Person, Process, Press, Product”*. Sebagian besar definisi kreativitas berfokus pada salah satu dari keempat definisi tersebut atau kombinasinya.²

Namun pada kenyataannya anak memiliki hambatan dalam perkembangan kreativitas anak yaitu kurangnya pelayanan khusus bagi anak yang sesuai dengan potensi anak, kesenjangan kebutuhan akan kreativitas dan perwujudan dalam lingkungan masyarakat padahal lingkungan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak dalam mengeksplorasi dan belajar.

Oleh karena itu anak memerlukan wadah yang dapat menggabungkan unsur bermain dan belajar sekaligus yang memungkinkan anak untuk mengeksplorasi dengan aman.

1.2 Pernyataan Masalah Desain

Pernyataan masalah desain yang didapat dari penguraian latar belakang, dapat dinyatakan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang ruang yang dapat meningkatkan dan mengembangkan kreativitas anak sesuai dengan bakat dan kemampuan anak usia 3 hingga usia 12 tahun?
2. Bagaimana merencanakan dan merancang desain bangunan yang menggabungkan bermain dan belajar berdasar pada kreativitas anak yang memperhatikan keamanan dan kenyamanannya dalam beraktivitas?

² Munandar, Utami. 1999. *Kreativitas dan Keberbakatan : Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama. Hal. 26

1.3 Tujuan

Tujuan dari perancangan Pusat Kreativitas Anak di Semarang adalah :

1. Memberikan pelayanan pendidikan khusus sebagai wadah untuk meningkatkan dan mengembangkan kreativitas anak sesuai dengan bakat dan kemampuan anak usia 3 hingga usia 12 tahun
2. Dapat mendesain bangunan yang menggabungkan bermain dan belajar berdasar pada kreativitas anak yang memperhatikan keamanan dan kenyamanannya dalam beraktivitas.

1.4 Manfaat

Manfaat yang diberikan dengan adanya pusat kreativitas anak ini yaitu :

A. Masyarakat

Sebagai fasilitas edukasi yang bermanfaat meningkatkan kreativitas serta kemandirian pada anak dari usia 3 tahun hingga usia 12 tahun dengan memberikan fasilitas bermain dan belajar yang membuat anak merasa aman dan nyaman dalam beraktivitas

B. Akademis

Meningkatkan fasilitas bagi anak-anak untuk bermain dan belajar yang dapat meningkatkan daya kreativitas sesuai dengan usianya.

1.5 Sistematika Pembahasan

BAB I Pendahuluan

Membahas tentang latar belakang, pernyataan masalah perencanaan dan perancangan desain yang berkaitan dengan keamanan dan kenyamanan anak usia 3 tahun hingga 12 tahun, tujuan dan manfaat dari proyek yang akan direncanakan dan dirancang berkaitan dengan menyediakan fasilitas bagi anak untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan daya

imajinasi mereka, dan sistematika pembahasan dari setiap bab yang berkaitan dengan landasan teori.

BAB II Gambaran Umum Proyek

Menguraikan tentang gambaran umum fungsi dari pusat kreativitas anak , ruangan utama serta persyaratan yang dimiliki oleh pusat tersebut. Pada bab 2 ini juga membahas tentang gambaran umum tata ruang kota menjelaskan kondisi lingkungan kota/kawasan dengan regulasi yang berlaku serta membahas tentang transportasi kota, iklim dan kebencanaan pada wilayah Semarang.

BAB III Pemrograman Arsitektur dan Perumusan Masalah

Membahas tentang kapasitas dan karakteristik pengguna, analisa kebutuhan dan persyaratan. Ruang dalam-luar, kebutuhan ruang, dimensi ruang, sifat ruang. Struktur ruang, pengelompokan ruang, hubungan antar ruang, dan organisasi ruang.

BAB IV Landasan Teori

Landasan teori pada bab V ini berisi tentang teori-teori yang digunakan sebagai pendukung memecahkan masalah desain. Yang dielaborasi dengan proyek sehingga menjadi pemecahan masalah desain.

BAB V Pendekatan dan Landasan Perancangan

Uraian tentang landasan perancangan yang dapat menjadi dasar dalam proses desain selanjutnya pendekatan perancangan ini didasarkan atas dominasi masalah yang akan dikembangkan menjadi tema dalam proses perancangan. Untuk landasan perancangan yang akan diterapkan dalam proyek yakni, tata ruang tapak, tata ruang bangunan, bentuk bangunan, wajah bangunan, struktur bangunan, konstruksi bangunan, dan sistem bangunan.