

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Aktivitas bermain merupakan hal yang tidak dapat dilepaskan dari kehidupan manusia di segala usia. Dari yang muda hingga tua masih didapati gemar bermain sesuai dengan kesenangan masing-masing individu. Khususnya anak-anak, yang berada di masa keemasan atau yang disebut *Golden Age* yaitu perkembangan kognitif, fisik, sosial dan emosional sedang berkembang dengan pesat. Dengan kegiatan bermain, banyak sekali manfaat bagi anak-anak yaitu fisik menjadi lebih sehat, meningkatkan koordinasi motorik anak, mengasah kemampuan intelegensi anak, belajar bersosialisasi dengan teman sebaya, dapat menyalurkan kreativitas dan emosional anak dan sebagainya. Tentunya kegiatan bermain akan dirasakan dengan maksimal apabila disediakan area bermain yang nyaman, menyenangkan dan dapat menampung bermacam jenis permainan anak-anak yang menarik.

Di dalam Undang-Undang Republik Indonesia no. 35 tahun 2014 tentang Perlindungan Anak dijelaskan bahwa setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Membahas lebih dalam lagi, di pasal 56 dijelaskan bahwa Pemerintah dan Pemerintah Daerah dalam menyelenggarakan pemeliharaan dan perawatan wajib mengupayakan dan membantu Anak, agar Anak dapat berpartisipasi, bebas menyatakan pendapat dan berpikir sesuai dengan hati nurani dan agamanya, bebas menerima informasi lisan atau tertulis sesuai dengan tahapan usia dan perkembangan Anak, bebas berserikat dan berkumpul,

bebas beristirahat, bermain , berekreasi, berkreasi, dan berkarya seni budaya dan memperoleh sarana bermain yang memenuhi syarat kesehatan dan keselamatan.

Berdasarkan daftar penyebaran wahana bermain di kota Semarang, penyebaran wahana bermain anak *indoor* dengan beberapa fasilitas permainan anak dan penunjang bagi orang tua dirasa belum merata, terutama di wilayah Mijen. Dengan mengambil sampel 5 tempat bermain anak yaitu *Plaplay*, *Play On Fun Technology*, *Lolipop's Playland Living Plaza*, *Trans Studio Mini* dan *Gravity Trampoline Indoor Park* yang tersebar di beberapa kecamatan yaitu Semarang Tengah, Semarang Selatan, Banyumanik dan Semarang Timur.

Terlebih lagi melihat fenomena perkembangan tipikal permainan modern yang melibatkan kegiatan gimnastik atau olahraga dan bersentuhan dengan teknologi yang sedang digandrungi oleh generasi milenial saat ini. Melihat dari segi karakteristik anak masa kini yang lebih *up to date* dalam perkembangan teknologi dan memiliki pemikiran *out of the box*. Dengan hadirnya wahana bermain anak ini di daerah Mijen, khususnya di BSB City dapat mewadahi kegiatan rekreasi bagi masyarakat sekitar.

Bukit Semarang Baru atau yang dikenal BSB City merupakan salah satu kota baru yang terletak di Kecamatan Mijen yang dikembangkan oleh PT. Karyadeka Alam Lestari. BSB City direncanakan menjadi kota baru dengan konsep *green city* yang mengusung tema *a place to live, work and play*. Fasilitas yang disediakan di dalam kawasan BSB ini terdiri atas area komersial dan bisnis, pusat perbelanjaan, pendidikan dan tentunya area rekreasi. Fasilitas tempat rekreasi juga didukung oleh penempatan zonasi rekreasi dan olahraga, salah satunya berada di area

*Lakers Sport Club* yang berisi kolam renang *outdoor*, *fitness centre*, edukasi wisata, ATV car, SEGWAY, *organic farm* dan *Lakers Resto*. Meninjau antara projek wahana bermain anak milenial dengan regulasi dan *plan* BSB kedepannya saling berkaitan dan berpotensi menjadi fasilitas rekreasi baru di area tersebut.

## 1.2 Pertanyaan Masalah Desain

Pertanyaan masalah desain terhadap wahana bermain modern ini yaitu :

1. Bagaimana menerapkan sirkulasi ruang tiap wahana bermain secara efektif dan efisien namun tetap mengutamakan keamanan bagi anak-anak?
2. Bagaimana mengkombinasikan konsep milenial terhadap wahana bermain sesuai dengan tipikal permainan yang disediakan?
3. Bagaimana menerapkan pendekatan perancangan baru wahana bermain anak dengan tema milenial sesuai dengan kondisi sosial anak-anak masa kini?

## 1.3 Tujuan

Tujuan dari projek wahana bermain anak ini yaitu memfasilitasi ruang untuk anak bermain aktif dari segi fisik dengan fasilitas permainan modern dan menyenangkan. Selain itu dapat menjadi sebuah objek wisata rekreasi anak kekinian di kota Semarang.

## 1.4 Manfaat

Manfaat dari perancangan dan perencanaan wahana bermain anak ini diharapkan bermanfaat bagi :

- a. Masyarakat/ Pengunjung

Anak-anak dapat mengasah dan mengembangkan psikomotorik mereka dengan jenis permainan yang bervariasi.

b. Pengembangan Desain

Mengembangkan desain wahana bermain anak yang kreatif, inovatif serta mengikuti perkembangan zaman terhadap bidang arsitektural.

c. Pengembangan Akademik

Membantu mengakomodasi teori dan informasi yang berkaitan dengan wahana bermain anak masa kini.

## 1.5 Sistematika Pembahasan

### Bab I PENDAHULUAN

Bab ini mendeskripsikan gambaran umum tentang proyek wahana bermain anak modern di Semarang beserta tujuan dan manfaat yang dapat diambil dalam perancangan wahana bermain ini di kota Semarang dan sekitarnya.

### Bab II GAMBARAN UMUM PROJEK

Bab ini menjelaskan gambaran umum dari fungsi bangunan proyek wahana bermain anak milenial, lokasi dan tapak terpilih, kondisi eksisting tapak dan faktor sosial budaya yang terdapat di lingkungan lokasi proyek.

### Bab III PEMROGRAMAN ARSITEKTUR DAN PERUMUSAN MASALAH

Bab ini menerangkan hasil analisa program ruang dengan beberapa analisa seperti pelaku, jenis kegiatan, jenis dan karakteristik permainan tiap ruang, program ruang dalam maupun ruang luar dan akumulasi besaran ruang sebagai dasar perancangan proyek wahana bermain anak milenial. Bab ini juga memaparkan analisa permasalahan fungsi bangunan proyek wahana bermain anak milenial terhadap kondisi riil tapak terpilih yang dipaparkan dalam analisa potensi dan kendala.

#### Bab IV LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan beberapa teori yang mendasari penyelesaian masalah berdasarkan pernyataan masalah desain yang telah disebutkan sebelumnya.

#### Bab V PENDEKATAN DAN LANDASAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan pertimbangan yang akan diterapkan berdasarkan pernyataan masalah desain baik secara umum maupun khusus sesuai dengan bangunan proyek wahana bermain anak milenial. Bab ini juga menguraikan pokok-pokok perancangan sesuai dengan gagasan pokok desain bangunan proyek wahana bermain anak secara spesifik.

Daftar Pustaka

Lampiran

