

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Rekreasi merupakan hal yang paling dinanti oleh anak-anak, misalnya setelah setiap hari kegiatan mereka diisi oleh aktifitas yang padat di sekolah. Rekreasi dapat menjadi salah satu ajang pelepas lelah dan mendapatkan suasana baru, sehingga hari-hari mereka selanjutnya dapat dilalui dengan lebih bersemangat. Kondisi ini di buktikan melalui data pribadi dari Dinas Pendidikan Kota Semarang tahun 2018 mengenai data statistik banyaknya anak di Kota Semarang berjumlah 188.776. Sebagai orang tua juga tentu harus memilih tempat-tempat wisata yang tepat, sehingga anak-anak tidak hanya mendapatkan kesenangan mereka semata, akan tetapi dapat juga memberikan pengalaman dan pengetahuan. Secara umum masyarakat menganggap bahwa dalam kegiatan wisata atau rekreasi hanya untuk memperoleh kesenangan dan hiburan, padahal kegiatan wisata juga bisa mengedukasi anak.

Sekolah identik dengan karakter yang formal dan kaku bagi anak. Fenomena yang kerap kali muncul adalah anak-anak sering mengalami kejenuhan didalam sekolah. Hal ini dapat dipicu oleh beberapa faktor diantaranya suasana, sistem kurikulum maupun rutinitas belajar mengajar. (Purna & Kinasih, 2015) Hal ini tentu menimbulkan dampak tersendiri bagi anak. Secara alamiah anak masih membutuhkan dan merindukan untuk bermain dan menikmati masa kanak-kanaknya. Dengan perilaku alamiah anak ini lah yang lebih membuat anak selalu ingin beraktifitas diluar ruangan. Menjadikan taman rekreasi dan edukasi ini sebagai alternative baru dalam meningkatkan pengetahuan dan unsur wisata. Dalam

mewadahi fasilitas edukasi rekreasi ini memiliki sistem dimana permainannya dibedakan melalui tingkatan umur untuk tingkatan umurnya dibedakan menjadi tiga. (Lie, 2003)

Bedasarkan studi preseden di Taman Pintar Yogyakarta terdapat permasalahan yang dijumpai yaitu pengelompokan umur dibangun ini belum terlihat dan penataan ruang serta peletakan fasilitas permainan berkesan padat, hal ini mengakibatkan sirkulasi pengunjung menjadi terganggu serta pengunjung tidak dapat menikmati suasana ruang yang ada.

Dengan adanya Tempat Rekreasi dan Edukasi untuk Anak ini anak-anak dapat dapat melatih perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial, moral, dan emosional anak. Atas dasar tersebut, maka Projek Tempat Rekreasi dan Edukasi untuk Anak di Pusat Kota Semarang ini diangkat untuk dapat mewadahi warga Semarang untuk dapat melihat, mengetahui dan sekaligus mempelajari tentang edukasi dapat diperoleh juga dari rekreasi.

1.2. Pertanyaan Masalah

Bagaimana menciptakan tata ruang dan bentuk pada tempat rekreasi dan edukasi berdasarkan pengelompokan umur?

Bagaimana mewujudkan jalur sirkulasi pengunjung agar dapat menikmati suasana ruang?

1.3. Tujuan Pembahasan

Tujuan yang dicapai dengan adanya “Tempat Rekreasi dan Edukasi untuk Anak di Pusat Kota Semarang” ini adalah menciptakan fasilitas wisata baru di Semarang dengan mengusung

konsep pendidikan bagi anak dengan memperhatikan perilaku anak sebagai penerapan konsep desain. Sasaran dari proyek ini adalah masyarakat umum Kota Semarang itu sendiri.

1.4. Manfaat Pembahasan

Landasan Teori dan Program ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Praktis

1. Bagi Pemerintah dan Instansi Terkait

Dapat membantu menciptakan suatu wisata Kota Semarang guna mengembangkan potensi wisata bagi masyarakat Semarang dikarenakan Tempat Rekreasi dan Edukasi untuk Anak berfungsi sebagai wisata pendidikan. Kedepannya agar menjadi destinasi wisata di Jawa Tengah.

2. Bagi Masyarakat

Mewujudkan tempat yang mampu memadahi fasilitas rekreasi yang juga diterapkan konsep pendidikan didalamnya.

b. Manfaat Teoritis

Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan serta literatur kepustakaan mengenai pengembangan suatu proyek tersebut ataupun pembahasan yang terkait didalamnya, sebagai bahan diskusi akademisi dan referensi penelitian selanjutnya.

1.5. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dari perancangan Tempat Rekreasi dan Edukasi untuk Anak di Pusat Kota Semarang ini adalah sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, permasalahan desain dalam proyek, tujuan dan manfaat pembahasan serta sistematika pembahasan.

Bab II: Gambaran Umum

Berisi tentang gambaran umum fungsi bangunan, tata ruang kota atau kawasan perancangan.

Bab III: Pemrograman dan Perumusan Masalah

Berisi tentang analisis fungsi bangunan, analisis tapak, analisis lingkungan buatan dan alami.

Bab IV: Analisa Masalah Desain

Berisi tentang masalah yang perlu di selesaikan. Di dalam desain.

Bab V: Pendekatan dan Landasan Perancangan

Berisi tentang landasan teori yang mendukung penyelesaian permasalahan desain.

Daftar Pustaka

Berisi sumber data dan referensi yang terkait dengan proyek, baik berasal dari buku ataupun media elektronik, meliputi daftar pustaka, daftar gambar, daftar table dan daftar bagan/diagram.

Lampiran