

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengasah kreativitas pada anak memiliki peran penting sebagai pondasi mereka di berbagai bidang kehidupan. Kemampuan ini tidak hanya membantu anak beradaptasi dengan perubahan situasi, tetapi juga memungkinkan mereka menyelesaikan masalah secara efisien, menjadikannya keterampilan yang sangat dibutuhkan di era yang terus berkembang pesat.(Rotaru & Gutu, 2024). Lingkungan tempat anak tumbuh berkembang memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan perilaku anak. Teori Vygotsky menjelaskan bahwa interaksi sosial di lingkungan sekitar sangat mempengaruhi perkembangan anak, terutama pada masa-masa pembentukan mereka (Lemos et al., 2022).

Pada kenyataannya, di lapangan banyak anak di Indonesia memiliki akses yang sulit terhadap fasilitas dan ruang kreatif yang memadai. Kurangnya fasilitas ini menjadi suatu kendala dalam pengembangan potensi dan minat kreatif pada anak sejak usia dini, sehingga mereka menjadi kurang memiliki kesempatan dalam bereksplorasi terhadap ide-ide kreatif yang membuat terhambatnya tumbuh kembang potensi anak secara optimal.

Akses ke lingkungan alami mendukung kreativitas dan perkembangan holistik melalui bermain, yang penting untuk pembelajaran dan eksplorasi, sementara urbanisasi telah mengurangi ruang bermain berkualitas bagi anak, berdampak pada pertumbuhan fisik dan emosional mereka (Raje & Ojha, 2022). Oleh karena itu, sangat penting untuk menciptakan ruang yang dapat mendukung interaksi sosial yang memungkinkan anak untuk bermain dan bereksplorasi secara bebas.

Yogyakarta yang merupakan kota budaya dan pendidikan memiliki potensi besar untuk menjadi pusat pengembangan kreativitas anak. Namun, pada studi kasus menunjukkan bahwa kota ini masih memiliki kendala dalam menyediakan fasilitas kreatif anak yang memadai. Oleh karena itu, sangat penting untuk menciptakan fasilitas

dan lingkungan yang mendukung interaksi sosial, eksplorasi, dan tumbuh kembang kreativitas anak sejak usia dini.

Metode *Learning Through Playing* merupakan salah satu pendekatan yang efektif dalam melatih kreativitas pada anak. Bermain menjadi alat edukasi bagi anak-anak untuk memahami dunia melalui pengalaman secara langsung, sehingga metode ini mendorong anak untuk belajar secara aktif melalui eksplorasi dengan melibatkan elemen-elemen secara spontan.

Spontanitas anak-anak dalam menentukan cara bermain sering kali menghasilkan pengalaman yang tidak terduga. Spontanitas dan kedinamisan yang terjadi pada anak-anak ini berkembang secara organik seiring proses perkembangan mereka. Perkembangan secara organik ini dapat dipengaruhi oleh intervensi dari lingkungan sekitar, seperti bagaimana cara mereka merespon suatu ruang dan bagaimana ruang itu mendorong mereka dalam mengambil keputusan.

1.2 Isu Perancangan

Anak-anak memerlukan lingkungan fisik di luar ruangan yang bisa memfasilitasi mereka dalam bermain, bebas bereksplorasi dan mengambil keputusan. Baik ahli perkembangan anak maupun ahli etika setuju bahwa perilaku bermain itu menyenangkan, dan mereka, biasanya anak-anak atau remaja, lebih mementingkan cara daripada tujuan, dan bahwa aktivitas tersebut “tanpa tujuan”, atau terjadi tanpa tujuan. (Pellegrini & Smith, 1998). Anak-anak memerlukan lingkungan yang mendukung untuk mendorong mereka dalam mengambil keputusan dan mengembangkan kreativitas. Lingkungan yang dirancang dengan baik dapat memungkinkan mereka untuk terlibat dalam pengalaman yang mendalam dan merangsang pemikiran kritis, serta memberi kesempatan untuk beradaptasi dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan.

Saat ini, di Yogyakarta, anak-anak kesulitan menemukan fasilitas yang dapat mendukung kreativitas mereka. Meskipun ada beberapa organisasi yang berfokus pada kegiatan anak, tidak ada fasilitas yang secara khusus dirancang untuk mendukung eksplorasi dan perkembangan kreatif mereka. Banyak anak yang harus mencari tempat alternatif untuk beraktivitas, tetapi tempat-tempat tersebut seringkali tidak aman dan

tidak mendukung kegiatan kreatif secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa Yogyakarta masih kekurangan fasilitas yang aman dan terstruktur untuk mendukung anak-anak berkreasi. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan pusat kreatif anak yang dirancang khusus untuk mendukung eksplorasi dan pembelajaran mereka.

1.3 Tujuan

Tujuan perancangan pusat kreatif anak adalah menciptakan ruang yang mendukung kreativitas dan eksplorasi melalui desain yang responsif terhadap perilaku anak. Ruang ini dirancang untuk memberikan kebebasan kepada anak dalam membuat keputusan terkait cara mereka menggunakan ruang, sehingga mendorong kemampuan berpikir kritis dan inovatif. Selain itu, perancangan ini juga memfasilitasi interaksi sosial dengan membentuk lingkungan yang mendukung aktivitas bersama guna meningkatkan keterampilan sosial dan kolaborasi. Desain ini dirancang untuk tetap relevan dan menarik seiring waktu, mengikuti perkembangan minat dan kebutuhan anak.

1.4 Manfaat

menciptakan ruang yang mendukung eksplorasi mandiri dan kreativitas anak, serta membantu perkembangan inisiatif, rasa kepemilikan, dan keterampilan sosial, kognitif, dan emosional. Desain ini juga memberikan lingkungan yang inklusif, mendorong interaksi positif antar anak-anak dari berbagai latar belakang, dan memperkuat kemampuan beradaptasi serta rasa empati. Ruang Lingkup

1.5.1 Ruang Lingkup Substantial

Perencanaan dan perancangan pusat kreatif anak yang merupakan sebuah ruang untuk mendukung anak-anak dalam bermain, belajar, dan berkreasi. Pusat ini dirancang sebagai fasilitas yang memfasilitasi pengembangan kreativitas pada anak melalui kegiatan yang terstruktur maupun spontan.

1.5.2 Ruang Lingkup Spasial

Kawasan perencanaan berada di lingkungan kampung perkotaan dengan memperhatikan aspek adaptabilitas dan interaksi sosial sebagai basis perancangan.

1.5 Metode Pembahasan

Metode pembahasan menggunakan metode deskriptif, dengan mengumpulkan, menguraikan, serta menganalisis data sekunder yang diperoleh sebagai dasar dalam merencanakan dan merancang, kemudian mengambil keputusan dari data yang telah dikumpulkan dan dipelajari. Pengumpulan data dilakukan dengan metode sebagai berikut.

- Literature Review
Studi ini dilakukan untuk mendapatkan data sekunder yang berhubungan dengan konsep pengalaman bermain melalui pendekatan arsitektur terencana dan tidak terencana sebagai pertimbangan dalam perencanaan dan perancangan ruang bermain untuk anak-anak.
- Observasi Lapangan dan Digital
Studi ini dilakukan dengan mengadakan pengamatan aktivitas anak-anak melalui observasi dan *tracing* aktivitas anak-anak.
- Studi Komparatif
Studi ini dilakukan dengan mengkomparasikan data yang telah didapat dari studi literatur, studi standar, serta observasi lapangan.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penyusunan proposal Tugas Akhir “Pusat Kreatif Anak Berbasis Perilaku di Kota Yogyakarta.” yang akan dibuat adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini membahas mengenai garis besar tema utama yang di dalamnya berisi latar belakang, tujuan dan sasaran pembahasan, manfaat, lingkup pembahasan yang digunakan, serta sistematika pembahasan yang mengandung pokok – pokok pikiran dalam tiap bab.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi pembahasan mengenai bangunan yang akan dirancang dan studi literatur terkait

BAB III TINJAUAN LOKASI DAN TAPAK

Bagian ini membahas mengenai tinjauan kriteria tapak dan tinjauan umum, Kota Yogyakarta yang berupa data-data fisik dan non fisik beserta peraturan dan kebijakan pemerintah setempat

BAB IV EKSPLORASI KEBUTUHAN RUANG

Bagian ini membahas kebutuhan ruang untuk pusat kreatif anak yang dapat mendukung eksplorasi dan kreativitas mereka. Fokusnya adalah menciptakan ruang yang fleksibel, aman, dan mampu merespons kebutuhan anak-anak dalam belajar dan berkreasi.

BAB V PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

Bagian ini berisi besaran program ruang awal dari Perancangan Pusat Kreatif Anak di Kota Yogyakarta

BAB VI KESIMPULAN

Bagian ini berisi kesimpulan dari perancangan Tugas Akhir yang dilakukan.