

I. PENDAHULUAN

I.1 LATAR BELAKANG

I.1.1 Keadaan Kota Medan

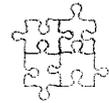
Kota Medan merupakan satu diantara kota-kota besar yang terdapat di Indonesia. Dengan populasi sekitar 1.945.015 jiwa, yang terdiri dari berbagai suku daerah dan bangsa seperti suku Melayu, Batak, Karo, Jawa, Minang, Cina, India dan sebagainya. Adanya heterogenitas suku yang berdiam di Kota Medan menimbulkan banyak corak budaya yang ada sehingga berdampak beragamnya nilai-nilai budaya yang dikenal.

Untuk dapat mencapai cita-cita membentuk Kota Metropolitan, Pemko Medan merasa masih banyak yang perlu dilengkapi dalam berbagai bidang. Karena sebuah Kota Metropolitan harus memiliki kondisi fisik, ekonomi pelayanan yang lengkap dan modern. Kelengkapan-kelengkapan tersebut sebagian belum dimiliki atau belum lengkap di Kota Medan, antara lain¹:

- Bangunan-bangunan High Building, sebagai akibat dari nilai lahan
- Pusat perekonomian modern dan lengkap skala regional/internasional
- Sistem transportasi massal
- Sektor informal yang terintegrasi dengan sector formal
- Sarana umum kota (hiburan, rekreasi, budaya, pendidikan) yang lengkap dan modern
- Pelestarian bangunan-bangunan bersejarah
- Lingkungan visual/estetika yang indah seperti lampu, taman dan lain-lain
- Dan lain-lain

Untuk sarana umum kota, pembangunan yang banyak terjadi dalam bidang hiburan dan pendidikan. Dalam bidang pendidikan, saat ini sudah begitu banyak instansi pendidikan yang muncul sekitar dua tahun terakhir ini. Beberapa diantaranya berupa Lembaga Pendidikan berupa perguruan tinggi/akademi dan sekolah-sekolah. Sekolah tersebut banyak ditujukan untuk anak usia pra sekolah dalam bentuk Play Grup dan Taman Kanak-kanak serta untuk anak usia sekolah berupa Sekolah Dasar baik cabang

¹ Dinas Tata Kota dan Tata Bangunan Kota Medan, Informasi rencana tata ruang kota Medan & Pelayanan Dinas Tata Kota dan Tata Bangunan Kota Medan



dari dalam negeri maupun dari luar negeri. Tetapi ada juga yang baru berdiri dengan membentuk yayasan ataupun milik pribadi.

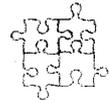


Gambar 1.1 Peta penyebaran Preschool dan TK
Sumber : dinas Tata Kota Pemko Medan

Keterangan:

- : Preschool dan TK
- : Mall
- : Taman Ria

Pembangunan lembaga pendidikan atau sekolah itu tentu saja dibarengi dengan fasilitas-fasilitas yang ditujukan untuk belajar dan ada juga yang ditujukan untuk bermain sebagai fasilitas pendukungnya seperti *playground*. Tetapi kebanyakan sekolah-sekolah yang telah ada masih memiliki fasilitas yang minim untuk dapat menambah pengetahuan dan kegiatan dari anak-anak. Selain itu fasilitas dari sekolah yang satu tidak dapat dipergunakan oleh sekolah yang lain. Hal ini menyebabkan kurangnya sosialisasi antara anak-anak dari sekolah-sekolah yang berbeda. Beberapa Preschool dan TK di Medan dengan fasilitasnya antara lain:



1. The Singapore Piaget Academy Medan (Preschool, TK dan SD)



Gambar 1.2 The Singapore Piaget Academy Medan (TSPA Medan) dan fasilitasnya
Sumber : dokumentasi pribadi

- Letak : Jl. Dr. Cipto No. 6 Medan
- Kurikulum : Singapura, dan metode pembelajaran Montessori
- Fasilitas :
 1. Hall, sebagai multi purpose room di tengah halaman
 2. Ruang kelas, dengan LCD dan proyektor
 3. Kolam renang
 4. Library
 5. Playground, outdoor



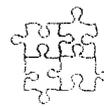
6. Construction room
 7. Kantin
 8. Computer Laboratory
- Kelebihan : Sekolah ini merupakan cabang dari Singapura, dan para murid yang sekolah disini dapat melanjutkan kebeberapa level pendidikan yang lebih tinggi yang ada di Indonesia maupun luar negeri (Singapura dan Australia). Selain itu fasilitas pendukungnya juga cukup banyak dan lengkap
 - Kekurangan : biaya masuk yang sangat mahal, selain itu fasilitasnya bukan untuk umum. Bangunan yang dipergunakan merupakan salah satu bangunan tua yang diperbaharui dan ditata sedemikian rupa, sehingga sekolah ini memiliki keterbatasan ruang.

2. Sekolah Djuwita (preschool,TK dan SD)



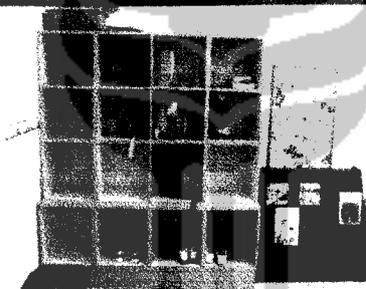
Gambar 1.3 Sekolah Djuwita dan fasilitasnya
Sumber : dokumentasi pribadi

- Letak : Jl. Hang Kesturi No.6 Medan
- Kurikulum : Singapura, Amerika dan Kombinasi Indonesia
- Fasilitas :
 1. Halaman sekolah yang besar dan luas
 2. Ruang kelas yang ber-AC
 3. Ruang makan bersama
 4. Playground
 5. Auditorium indoor
 6. Kolam renang dan lapangan basket
 7. Laboratorium komputer



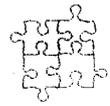
- Kelebihan: sekolah ini merupakan cabang dari beberapa 5 besar kota di Indonesia dengan standart Internasional. Memiliki Halaman dan bangunan yang cukup luas.
- Kekurangan: walaupun sekolah ini besar dan luas, tetapi untuk kebutuhan bermain outdoor masih terbatas bagi anak preschool.

3. Batari (Preschool dan TK)



Gambar 1.4 Preschool dan TK Batari
Sumber : dokumentasi pribadi

- Letak : jl Dr. Cipto Medan
- Fasilitas :
 1. Playground
 2. Ruangan kelas ber-AC
 3. Komputer pada beberapa kelas
 4. Transportasi antar jemput
- Kelebihan : Merupakan salah satu Preschool dan TK dengan metode pendidikan modern. Hanya terdiri dari satu lantai dan menyediakan cukup banyak mainan sebagai fasilitas pendukungnya.
- Kekurangan : Halaman yang terlalu sempit dan kurang luas.



4. High Scope (Preschool dan TK)



Gambar 1.5 High Scope di Medan
Sumber : dokumentasi pribadi

- Letak : Jl. R. A. Kartini Medan
- Kurikulum : Amerika yang disesuaikan

5. Jack 'n Jill (Preschool dan TK)

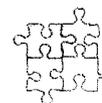
- Letak : Jl. Jend. Sudirman Medan
- Kurikulum : Amerika yang disesuaikan

6. TK Assyafiyatul

Merupakan sekolah Yayasan Pendidikan Islam yang menggunakan metode pendidikan Islam modern. Terdiri dari TK, SD, SLTP dan SMU dengan halaman yang luas.

- Letak : Jl. Setia Budi Medan
- Kurikulum : Indonesia modern

Sedangkan pembangunan sarana umum dibidang rekreasi dan hiburan untuk anak dan keluarga juga mulai banyak. Salah satunya adalah Taman Ria yang kini juga sedang akan direnovasi ke arah yang lebih modern. Kebanyakan hiburan-hiburan hanya terpusat di mall-mall atau pusat perbelanjaan, tetapi ada juga yang berupa tempat makan keluarga.



I.1.2 Arti Penting Pendidikan Bagi Anak-anak

Pendidikan adalah proses mengajar dan belajar pola-pola kelakuan manusia menurut apa yang diharapkan oleh masyarakat². Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dari setiap manusia. Dengan adanya pendidikan, diharapkan dasar intelegensi setiap orang yang dimulai dari anak-anak dapat berkembang dengan baik sebagai salah satu bekal kepribadian dimasa depan. Menurut periodenya usia memiliki beberapa klasifikasi³ yaitu:

- Masa anak dan masa remaja : 0 – 22 tahun
- Masa Dewasa Awal : 17 – 45 tahun
- Masa Dewasa Madya : 40 – 60 tahun
- Masa Dewasa Akhir : 60 tahun keatas

Usia tumpang tindih selama 5 – 7 tahun adalah masa peralihan.

Selain itu masa anak dan remaja juga dapat diklasifikasikan lagi menjadi beberapa periode sesuai tugas-tugas dan perkembangannya⁴:

- Bayi dan anak kecil : usia 0 – 5 tahun
- Anak sekolah : usia 6 – 11 tahun
- Masa Remaja : usia 12 – 17 tahun
- Masa Dewasa Muda : usia 17 – 22 tahun

Sesuai dengan usianya pembagian tingkatan pendidikan untuk anak adalah:

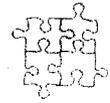
2 – 4 tahun	Playgrup
4 – 6 tahun	Taman Kanak-Kanak
6 – 12 tahun	Sekolah Dasar

Tabel 1.1 Pembagian tingkatan pendidikan
Sumber : analisa

² Prof. DR. S. Nasution M.A.; SOSIOLOGI PENDIDIKAN

³ Levinson dkk dari P.J Monks – A.M.P. Knoers, Siti Rahayu, PSIKOLOGI PERKEMBANGAN

⁴ P.J Monks – A.M.P. Knoers, Siti Rahayu, PSIKOLOGI PERKEMBANGAN, dari Gambaran Mengenai Tugas-tugas Perkembangan Menurut Havighurst, (lihat Adriessen, 1974), hal. 23



• • • • • • • • • •

Dewasa ini, sudah banyak orang tua yang mulai menyekolahkan anak-anaknya diusia dini. begitu banyak alasan orang tua melakukan hal tersebut, diantaranya:

- tidak adanya babysitter maupun saudara yang dapat mengasuh anaknya sementara orang tua (ibu) bekerja
- keinginan dari orang tua agar anak mendapat kegiatan yang lebih bermanfaat dan terarah sejak dini
- adanya gengsi dari orang tua apabila anak sekolah ditempat yang bagus dan mahal
- adanya kebutuhan anak untuk mulai belajar berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain

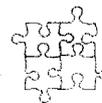
Pendidikan menentukan tugas apakah yang dapat dilaksanakan seseorang pada masa-masa hidup tertentu⁵. Pendidikan identik dengan kegiatan belajar mengajar secara formal dalam ruangan kelas serta mempertemukan antara murid dan guru sebagai pengajar ataupun pendidiknya pada waktu tertentu dengan menggunakan kurikulum sebagai acuannya. Tetapi pendidikan itu tidak hanya didapat secara formal dalam bentuk sekolah namun juga dapat diberikan dengan cara bermain. Hal ini disebabkan karena adanya sifat dari anak yang cenderung merasa bosan dan takut akan tugas yang diberikan dari gurunya. Disekolah, anak-anak biasanya belajar dibawah tekanan dan bila perlu paksaan tertentu dan kelakuannya dikuasai dan diatur dengan berbagai aturan.

1.1.3 Bermain Bagi Anak

Anak dan permainan merupakan dua pengertian yang hampir tak dapat dipisahkan satu sama lain. Sebagian orang mungkin saja beranggapan bahwa main bagi anak-anak hanya bersenang-senang atau mengisi masa luang. Sebetulnya bermain merupakan pekerjaan dan media belajar bagi anak-anak⁶. Melalui main anak-anak akan belajar mengenali diri dan lingkungannya. Melalui main anak belajar, meneliti dan mengembangkan seluruh aspek perkembangannya dengan cara yang lebih menyenangkan. Adanya kegiatan main ini dapat merangsang imajinasi, melatih berpikir

⁵ P.J Monks – A.M.P. Knoers, Siti Rahayu, PSIKOLOGI PERKEMBANGAN, dari Teori Perkembangan dan Pendidikan: Teori Mengenai Tugas-tugas Perkembangan, hal. 22.

⁶ Anima, Indonesian Psychological Journal, dari Khaidzir Hj Ismail dan Charyna A.R., Main dalam Perspektif Vygotsky pada Anak Pra-sekolah, 2002, Vol. 18, No., hal. 32



3. Permainan reseptif (ada sesudah tahun kedua; tidak ada puncak yang terikat pada usia tertentu) terbuka untuk dan dapat meresapkan kesan-kesan baru.
4. Permainan konstruksi (sudah ada mulai usia 2 tahun dan meningkat terutama mulai usia 5 tahun): misalnya membuat atau menyusun sesuatu.

Salah satu ciri dari permainan adalah dibutuhkannya ruangan untuk bermain dan menuntut aturan-aturan permainan. Dari empat jenis permainan diatas, salah satu jenis permainannya membutuhkan objek nyata berupa benda-benda yang dapat dipegang dan disusun. Banyak macam permainan pada jenis permainan ini diantaranya Lego dan Puzzle. Untuk Puzzle sendiri yang sering dimainkan adalah dalam bentuk Jigsaw dan banyak juga dalam bentuk Interlocking.

Interlocking⁸ sendiri memiliki bentuk yang bermacam-macam begitu juga untuk materi dan warnanya. Bermain interlocking membutuhkan kecermatan tersendiri dan penalaran yang tinggi untuk dapat menyatukan beberapa keping menjadi satu kesatuan yang utuh.

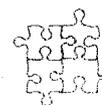
1.1.4 Peranan Seni Dalam Dunia Anak-anak

Salah satu kegiatan aktivitas yang disenangi oleh anak-anak adalah dalam bidang seni. Seni merupakan satu bidang yang tidak bisa lepas dari setiap orang apalagi anak-anak. Melalui seni, anak-anak dapat menciptakan kembali lingkungan-lingkungan yang nyata dan yang dikhayalkan serta mengalami bagaimana rasanya hidup dengan budaya lain, bukan untuk mencontohnya melainkan untuk dapat memahami tujuannya⁹. Salah satu kegiatan seni adalah menggambar, seperti halnya bermain, merupakan aktivitas yang perlu bagi anak. Menggambar perlu sebagai pernyataan perasaan dan persiapan membaca dan menulis¹⁰. Seperti halnya bermain, maka anak membutuhkan perlindungan dan stimulasi dalam perkembangan kemampuan menggambar. Sehingga lingkungan harus dibuat sedemikian rupa agar anak dapat memperoleh pengalaman yang dibutuhkan.

⁸ www.puzzleword.com

⁹ Nancy Beal dan Gloria Bley Miller, *Rahasia Mengajarkan Seni pada Anak di Rumah dan di Sekolah*, Pripeenbooks, 2003, hal 191.

¹⁰ P.J Monks – A.M.P. Knoers, *Siti Rahayu, PSIKOLOGI PERKEMBANGAN*, dari Gambaran Anak, Hal. 143.



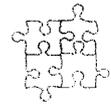
Padahal masih banyak kegiatan dalam bidang seni dan tentu saja dapat memberi manfaat dan pengaruh yang baik kepada perkembangan anak-anak itu sendiri. Ada beberapa event kegiatan seni anak-anak yang sering diadakan di Kota Medan:

No	Nama Kegiatan	Tempat	Jumlah peserta
1.	Menggambar dan mewarnai	Gedung pertemuan, Lapangan, Mall, Hotel	100 - 200 orang mewakili dari sekolah atau bebas (tiap sekolah 3 - 5 anak)
2.	Lomba dan pementasan tari	Gedung pertunjukan, Taman Ria dan Medan Fair	100 - 300 orang perwakilan dari sekolah masing-masing 5 - 15 anak
3.	Lomba nyanyi dan paduan suara	Gedung pertunjukan. Mall, Medan Fair	70 - 100 anak Perwakilan dari sekolah atau bebas (tiap sekolah 2 - 3 anak untuk nyanyi dan 10 - 20 anak untuk paduan suara
4.	Pembacaan Puisi	Gedung Pertunjukan, Hotel dan Medan Fair	20 - 30 anak Perwakilan dari sekolah 1 - 3 orang anak
5.	Fashion Show	Hotel, Mall, Medan Fair	100 - 150 anak perwakilan dari sekolah (3 - 5 anak) maupun bebas

Tabel 1.2 Jenis kegiatan seni anak di Kota Medan
Sumber : Analisis

Pada umumnya anak-anak suka akan hal-hal yang menyenangkan yang membuat mereka dapat melakukan segala sesuatu tanpa ada paksaan baik individu ataupun berkelompok. Dalam melakukan kegiatan seni anak-anak diharapkan dapat mengembangkan bakat dan kreativitas mereka demi perkembangan dimasa depan ataupun mungkin prestasi yang sudah mulai diasah sejak dini.

Dari data-data diatas dapat diketahui bahwa fasilitas yang ada pada beberapa sekolah-sekolah tersebut bukanlah merupakan fasilitas umum. Selain itu banyak event kegiatan yang membutuhkan tempat yang besar karena bukan saja berasal dari satu



I. 2 PERMASALAHAN

I. 2.1. Permasalahan Umum

Bagaimana merancang sebuah fasilitas kids center bagi anak-anak yang terdiri dari fasilitas formal dan informal yang saling berkaitan sebagai sarana mengembangkan kemampuan intelegensi serta bakat dan kreativitas anak terutama dibidang seni.

I.2.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana cara mentransformasikan bentuk permainan anak yaitu *puzel Interlocking* kedalam desain bangunan serta menggabungkannya dengan metode dan filosofi pendidikan Montessori .

I.3 TUJUAN DAN SASARAN:

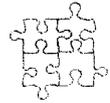
I.3.1 Tujuan

Merancang sebuah fasilitas kids center baik formal maupun informal untuk anak-anak sebagai tempat menyalurkan bakat dan kreativitas dalam bidang seni yang menarik tanpa mengabaikan keamanan dan kenyamanan ruang.

I.3.2 Sasaran

Merumuskan konsep dasar perencanaan dan perancangan fasilitas *kids center* dengan mengambil satu bentuk permainan berupa puzel dengan harapan:

- Dapat menjadi symbol dan desain yang menarik perhatian bagi anak-anak dan menimbulkan kesan-kesan menyenangkan tanpa menimbulkan kesan yang membosankan.
- Menjadi satu wadah sebagai pusat aktivitas anak-anak dari berbagai sekolah di Medan sehingga dapat menyalurkan bakat dan ketrampilannya dalam bidang seni.
- Adanya pembagian zone yang jelas dan tegas antara fasilitas formal dan nonformal untuk berbagai kegiatan.
- Dapat menciptakan suatu pola tata massa yang teratur dengan sirkulasi yang aman dan nyaman bagi ruang gerak anak yang luas.



I.4. METODE PEMBAHASAN

I.4.1 Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data:

Adapun jenis data yaitu:

- a. Data Primer yaitu data yang diperoleh melalui wawancara
- b. Data Sekunder yaitu data yang diperoleh dari dokumentasi/ observasi yang berhubungan dengan penelitian ini.

2. Sumber Data

Dalam penulisan ini sumber data yang akan diperoleh berasal dari:

- Pemko Medan : Dinas Tata Kota Medan
- Dinas Pendidikan Kota Medan.
- Beberapa lembaga pendidikan: Sekolah Djuwita, Singapore Piaget Academy, Play Grup, TK Batari dan beberapa TK lainnya.
- Beberapa tempat hiburan / bermain anak di kota Medan.

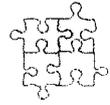
I.4.2 Teknik Pengumpulan Data

1. **Observasi** yaitu dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan dari lembaga pendidikan, tempat bermain, dan sebagainya yang mungkin dapat mendukung pengambilan data ini.
2. **Wawancara** yaitu dengan tanya jawab dengan Pemko Medan mengenai keadaan pembangunan yang sudah atau akan dilaksanakan nantinya.
3. **Dokumentasi** yaitu dengan mengambil foto-foto pada bangunan sejenis yang telah ada, Foto-foto pada kegiatan-kegiatan, foto site dan sekitarnya.

I.4.3 Analisis

Merupakan tahap pengolahan dan pembahasan kajian data serta informasi mengenai

- Desain sejenis untuk beberapa keperluan ruang, massa dan sebagainya.
- Metode dan filosofi Montessori sebagai acuan desain bagi anak-anak



- Pembahasan terhadap *puzzle* sebagai permainan anak dan memasukannya kedalam konsep rancangan.

I.4.4 Kesimpulan:

Setiap individu pasti mengalami masa-masa muda yang dimulai dari anak-anak. Dari periode inilah mulai dibutuhkan perhatian terhadap kebutuhan akan pendidikan yang dapat digabungkan dengan kegiatan bermain dan berkreasi dalam kegiatan seni sehingga bakat dan kreativitas anak dapat mulai diasah sejak dini. Untuk itu dibutuhkan perhatian khusus dalam merancang kebutuhan ruang serta segala sesuatu yang efisien demi menciptakan suasana yang menyenangkan dalam melaksanakan berbagai aktivitas dari setiap anak.

I.5. KEASLIAN PENULISAN

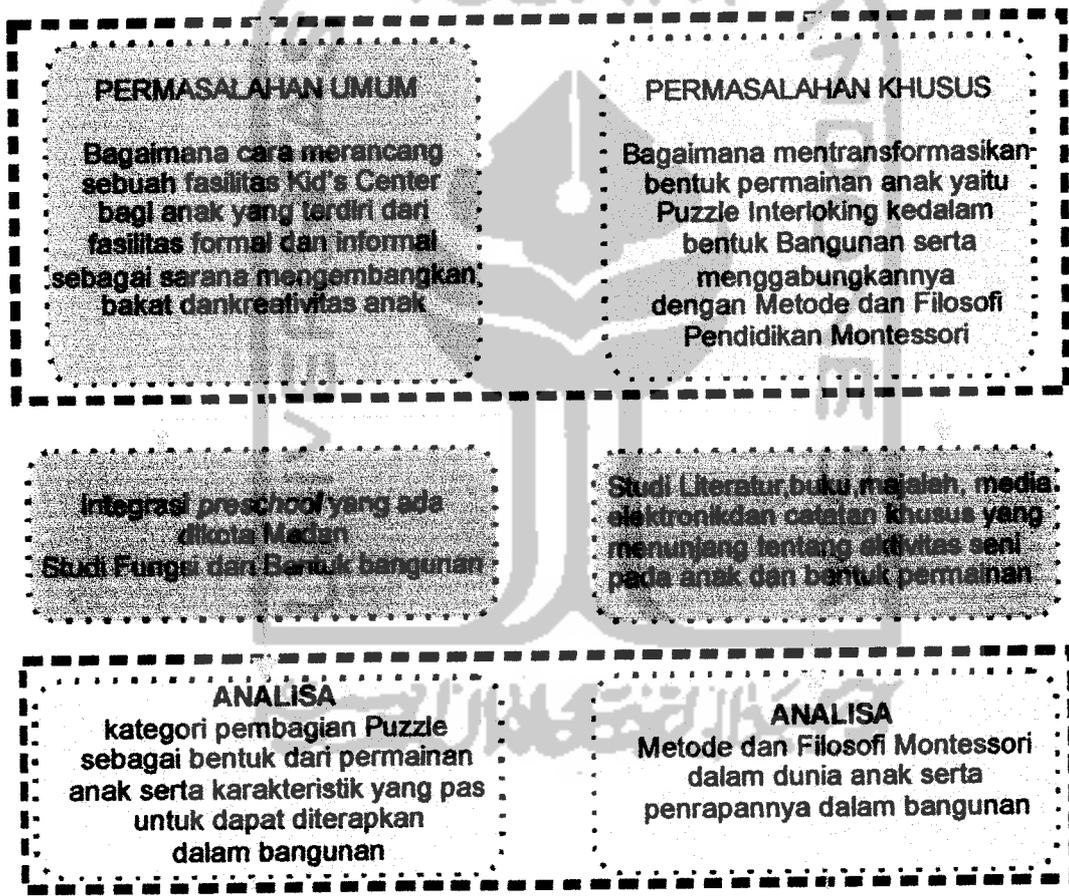
- a. Child Day Care Center , Yeni Astuti – 98512095
“ Penekanan Pada Tata Ruang Yang Dapat Menciptakan Suasana Sociapetal dan Sociofugal”
- b. Fasilitas Anak Pra Sekolah Terpadu Di Yogyakarta, Inne Hayati – 97512099
“ Perancangan Ruang Luar dan Ruang Dalam Melalui Pendekatan Study Lay-Out Ruang untuk Mencapai Keterpaduan Ruang.”
- c. Taman Bermain Anak Di Yogyakarta, Rochman Diansyah-94340113
“Dengan Pendekatan Konsep Kualitas Ruang yang Mendukung Kedekatan Orang Tua dengan Anak.”
- d. TK dan SD Montessori, Nur Muchlis-99512235
Penerapan Konsep Permainan Lego pada Penataan dan Fasade Bangunan.”
- e. Kids Art Center di Kota Medan, Diah Larentari D.C. –00512216
“ Penggabungan antara Bentuk Puzzle dengan Metode Montessori Kedalam Bangunan.



1.6. KERANGKA POLA PIKIR

LATAR BELAKANG

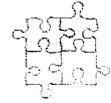
1. Keadaan Kota Medan
2. Arti Penting Pendidikan Bagi Anak
3. Bermain Bagi Anak
4. Peranan Seni Dalam Dunia Anak
5. Penggabungan Antara Pendidikan, Fun dan Seni



KONSEP

DESIGN KREATIF





DAFTAR PUSTAKA

- ☉ Beal, Nancy , *Rahasia mengajarkan Seni pada Anak*. Yogyakarta, Pripoebooks, 2003.
- ☉ Dinas Tata Kota dan Tata Bangunan Kota Medan; *Informasi Rencana Tata Ruang Kota medan dan Pelayanan Dinas Tata Kota dan Tata bangunan Kota Medan, Medan, 2003*
- ☉ DK Ching, Francis; *ARSITEKTUR : Bentuk, Ruang & Susunannya*, Erlangga, 1996.
- ☉ J. Monks, P. - A.M.P. Knoers, Siti Rahayu Haditono; *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN, Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*.
- ☉ *Konsep Interlocking yang Ekspresif* , Griya ASRI, No. 259 / 063, Maret 2005;
- ☉ Mimica, Vedran; *Notes on Children, Environment, and Architecture*
- ☉ Nasution, S.; *SOSIOLOGI PENDIDIKAN*
- ☉ Neufert, Ernst; *Data Arsitek*, jilid 1, edisi 33. Jakarta, Erlangga, 1997
- ☉ Olds, Anita Rui; *Child Care Design Guide, McGraw-Hill Professional Architecture. Woodcare, California, 1999*.
- ☉ Powell, Robert; *Architecture for Learning, New Singapore Schools*. 2001
- ☉ White, Edward T.; *Concept Sourcebook. A Vocabulary of Architectural Forms*.
- ☉ www.puzzleword.com
- ☉ www.medanistcenter.com
- ☉ www.hiltpmontessorischool.com
- ☉ www.puzzlejapan.com