

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Dunia anak merupakan dunia bermain, melalui bermain anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosional dan fisik. Bermain merupakan salah satu cara anak memperoleh pengalaman belajar yang berharga. Bermain juga dapat menjadi salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi, karena bermain merupakan sumber pengalaman, *trial and error*. Bermain dari sudut pandang pendidikan adalah suatu kegiatan menyenangkan yang menggunakan mesin dan alat permainan edukatif yang merangsang perkembangan aspek kognitif, sosial, emosional, dan fisik anak, disebut juga dengan permainan edukatif.

Permainan edukasi merupakan permainan yang dirancang untuk menginformasikan atau menanamkan sikap perilaku pada anak, seperti menumbuhkan semangat persahabatan dan gotong royong. Bentuk permainan edukasi sendiri terbagi menjadi 2 permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional merupakan sarana edukatif dalam budaya Indonesia. Dimana permainan tradisional merupakan sebuah dampak akibat perkembangan zaman saat ini sangat lah pesat yang tidak hanya terjadi pada lingkungan sosial tapi berdampak pada pola bermain anak anak. Permainan tradisional sendiri memiliki banyak manfaat positif bagi anak anak untuk melatih perkembangan motorik, kreatifitas, dan emosional.

Sedangkan permainan modern merupakan sarana yang perkembangannya mengikuti waktu. Dimana anak anak sekarang banyak tertarik dengan permainan digital yang terdapat pada smartphone atau permainan konsol. Kenyataan inilah yang menjadikan anak anak lebih pasif karena waktu bermain dengan dunia mereka sendiri terhadap permainan digital. Untuk itu Permainan edukatif bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar kognitif dan emosional. Jadi tidak masalah apakah itu game orisinal yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan atau game

bernuansa lama yang dimanfaatkan sebagai pendidikan sebagai salah satu upaya memperkenalkan jati diri suatu bangsa yang telah ada pada pola kehidupan masyarakat dari konvensional menuju modern (Andriani, 2012)

Undang – undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah pasal 1 butir 1 “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan Susana belajar dan proses pembelajaran agar dapat mengembangkan potensi dirinya”. Ada beberapa pendapat mengenai batasan masa anak. Batasan yang digunakan oleh *The National Association For The Education Of Young Children (NAEYC)* adalah yang dimaksud dengan usia 2-7 tahun yaitu pra – sekolah, usia 8-11 tahun yaitu Taman Kanak – Kanak, usia 11 tahun keatas yaitu sekolah menengah. Anak anak merupakan masa emas, dimana seluruh aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak dapat berkembang dengan pesat dan merupakan usia yang sangat potensial untuk melatih serta mengembangkan berbagai potensi multi kecerdasan yang dimiliki anak. Salah satu pengembangan kemampuan yang penting untuk anak yaitu pengembangan kemampuan kognitif anak. Pada masa usia emas anak harus mendapatkan penanganan yang tepat supaya anak tidak salah dalam tumbuh kembang mereka. Para orang tua dan pendidik hendaknya paham akan cara mendidik dan menstimulasi perkembangan anak dengan tepat.

Menstimulasi perkembangan pembelajaran diluar lingkungan sekolah merupakan permasalahan yang dihadapi dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan daripada anak yang hanya menerima informasi dari pendidik tanpa mengalaminya secara langsung jika berada di lingkungan sekolah. Anak membangun pengetahuan mereka melalui suatu proses interaksi yang mereka alami dalam lingkungan sekitar tempat tinggal anak. Pengetahuan anak dibangun dengan cara menggabungkan pengalaman-pengalaman anak yang telah mereka alami sebelumnya dengan pengalaman baru yang didapatnya. Dimana pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting yang harus dimiliki masyarakat, Pendidikan merupakan pembelajaran yang biasa berlangsung di sekolah yang identik dengan kepribadian anak yang formal dan kaku. Fenomena yang umum terjadi adalah anak sering merasa bosan di sekolah. Hal ini dapat dipicu oleh beberapa faktor antara lain

suasana, sistem pendidikan, dan kebiasaan belajar mengajar. (Purna & Kinasih, 2015) Hal ini tentu memberikan dampak tersendiri bagi anak. Tentu saja anak selalu memiliki kebutuhan dan keinginan untuk bersenang-senang dan menikmati masa kecilnya. Tingkah laku alami anak ini membuatnya ingin mengikuti aktivitas di luar ruangan.

Zaman sekarang banyak faktor yang dapat merusak jiwa generasi muda. Misalnya yang banyak terjadi akhir akhir ini adalah kecanduan terhadap *game online*, pemakaian narkoba ataupun sejenisnya dan pertengkaran / tawuran antar kelompok satu dengan yang lainnya. Akibatnya salah satu faktor penyebab dari itu adalah Tindakan anarkis/kriminal, yang disebabkan karena kurangnya tempat bermain yang bisa mengedukasi anak. Karena Kota Surabaya sebagai kota terbesar kedua di Indonesia, UNICEF harus benar-benar mendukung upaya pemerintah dan masyarakat Kota Surabaya dalam meningkatkan kesejahteraan anak dalam kebijakan sebagai kota layak anak. Tujuan tersebut diharapkan dapat mencegah/menghindari hal hal yang tidak diinginkan terjadi lagi. Sehingga akan menimbulkan dampak positif bagi masyarakat maupun negara. Selain itu, program-program yang dibuat dalam strategi Pemerintah Kota Surabaya untuk menjamin hak-hak anak dan mewujudkan kota layak saat ini antara lain :

Tabel 1. 1 Program Pendidikan perwujudan Kota Layak Anak di Surabaya

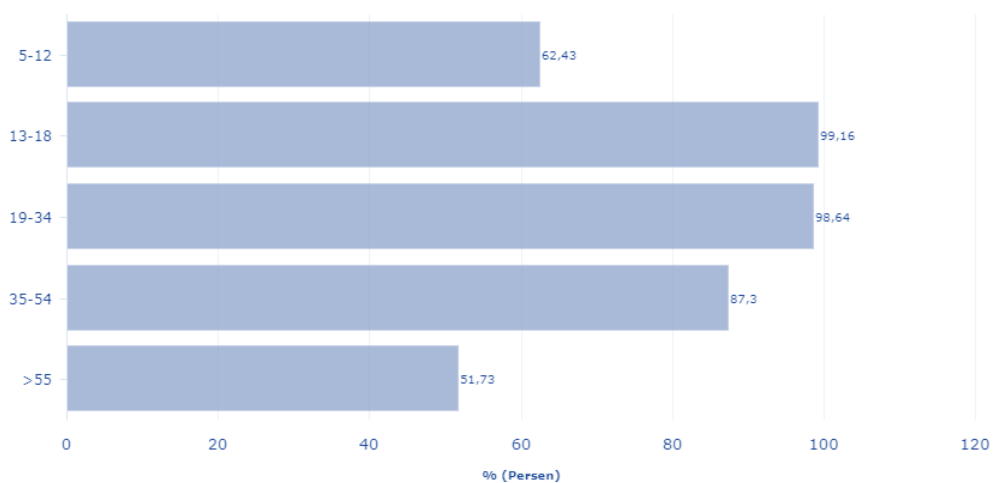
<b>Program</b>	<b>Keberhasilan</b>
Kampung Belajar	Pusat Kegiatan Belajar dan Anak Putus Sekolah
Kampung Sehat	Kegiatan bebas narkoba, minuman alkohol dan merokok
Kampung Asuh	Penitipan anak dalam pengawasan RT/RW agar dalam pengawasan
Kampung Kreatif dan Inovatif	Pusat bimbingan belajar TK dan SD secara gratis
Kampung Aman	Pusat anak bebas eksploitasi dan bebas kekerasan

Kampung Literasi	Kegiatan pemberdayaan anak dan pelatihan UKM, Jentik Junior
------------------	--

Sumber : Penulis.2023

Hasil data diatas diharapkan agar tercipta lingkungan aman dan nyaman yang dapat mencapai pemenuhan hak hak anak dalam kota layak anak. Selain itu, sebagai orang tua tentunya juga harus memberikan pengalaman dan pengetahuan memilih destinasi wisata yang sesuai, agar anak-anak tidak hanya bersenang-senang tapi harus melakukan kegiatan wisata yang sesuai dengan umurnya. Pada umumnya masyarakat beranggapan bahwa kegiatan wisata di sana bagus atau hanya hiburan untuk mendapatkan kesenangan padahal kegiatan wisata juga dapat mendidik anak.

Disisi lain saat ini akibat pengaruh globalisasi adalah permainan tradisional yang telah tergantikan oleh permainan modern. Perubahan minat permainan tradisional dipengaruhi oleh teknologi dimana internet sebagai sumber pertama yang menjadikan permainan tradisional ditinggalkan oleh anak bangsa. Dimana kehidupan generasi sekarang tidak lepas dari teknologi internet yang sudah menjadi kebutuhan pokok. Pada generasi saat ini, ketepatan terhadap pola asuh orang tua dan pendidikan memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perilaku sosial anak. Data Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat pengguna internet pada tahun 2023 adalah :



Gambar 1. 1 Grafik penggunaan internet berdasarkan usia  
*Sumber : Website APJII, 2023*

APJII mengungkapkan penetrasi internet mencapai 78,19 persen atau menembus 215.626.156 jiwa dari total populasi yang sebesar 275.773.901 jiwa. jumlah tersebut meningkat 2,67 persen dibandingkan periode sebelumnya pada tahun 2022. Berdasarkan usia pengguna internet tertinggi saat ini adalah 13-18 tahun sebesar 99,16, kemudian usia 19-34 tahun sebesar 98,64 Hal ini merupakan risiko yang serius dikarenakan mendekati angka 100%. Itu sebabnya pengasuh, komunitas, guru, *platform digital*, dan pemerintah semuanya memprioritaskan memastikan keamanan anak-anak, agar orang tua dapat menjaga anak, anak dapat menjaga anak, termasuk anak dapat menjaga orang dewasa, sehingga semua orang saling menjaga.

Menyikapi kondisi diatas, Kota Surabaya memerlukan fasilitas untuk kegiatan hiburan permainan edukasi dengan tujuan memperkenalkan dan membina ilmu pengetahuan bagi anak. Adapun fasilitas permainan yang disediakan nanti adalah permainan edukasi anak dengan berbagai macam bentuk permainan yang secara tidak langsung sifatnya melatih kecerdasan otak. berkreasi, melakukan eksperimen pada alat demonstrasi yang mendukung pengembangan dan perkembangan sosial dan mental terhadap anak dengan suasana menyenangkan, nyaman dan aman sesuai dengan ciri-ciri anak aktif, kreatif, terarah dan non - formal. Maka perancangan pusat edukasi berbasis permainan di Surabaya ini diangkat agar dapat mewadahi warga Surabaya untuk dapat melihat, mengetahui dan sekaligus melakukan pembelajaran tentang edukasi juga dapat dicapai melalui permainan. Mari kita jadikan pusat edukasi berbasis permainan ini menjadi alternatif baru untuk meningkatkan pengetahuan dan faktor pariwisata. Dengan menjadikan sarana hiburan yang bersifat edukatif.

## **1.2. Tujuan dan Sasaran**

### **1.2.1. Tujuan**

- a. Sebagai pengembangan akademis sekaligus skill anak.
- b. Sebagai peningkatan kreativitas anak dengan eksplorasi permainan edukasi
- c. Sebagai pembangunan dan perkembangan sosial dan mental anak

d. Manfaat bagi pemerintah :

- Bertambahnya fasilitas kota sehingga menambah fasilitas hiburan dan rekreasi bagi wisatawan.
- Mewujudkan landmark baru pada kawasan tersebut.

### 1.2.2. Sasaran

Mengembangkan ide desain fasilitas pusat edukasi berbasis permainan, khususnya:

- a. Menjadi wadah yang dapat menampung kegiatan pembelajaran sekaligus mengasah skill yang dimiliki anak
- b. Memberikan fasilitas penunjang pusat permainan edukasi sebagai wadah fisik dengan segala kebutuhan aktifitas anak.
- c. Menjadi wadah perkembangan perilaku sosial anak terhadap pola pikir.
- d. Menyediakan fasilitas hiburan baru bagi masyarakat Surabaya sebagai tempat rekreasi. Dimana jenis permainan edukasi yang disajikan akan mengikuti perkembangan zaman ( *up to date* ) sehingga dapat menyalurkan hobby dan minat mereka terhadap ilmu pengetahuan.

### 1.3. Batasan dan Asumsi

Adapun batasan mengenai fasilitas pusat edukasi berbasis permainan, meliputi :

- Jenis permainan yang dapat dikembangkan dan dimainkan dengan fasilitas publik yang ada pada masyarakat diperuntukan untuk para anak usia sekolah (TK sampai SMP).
- Ruang yang digunakan sebagai media untuk melakukan aktivitas permainan dan edukasi.
- Jam Operasional pada setiap hari pukul 09.00 – 17.00 WIB.

Sedangkan untuk Asumsi perancangan pusat edukasi berbasis permainan ini, meliputi :

- a) Bangunan ini diasumsikan memiliki daya tampung sekitar  $\pm$  700 pengunjung per hari

- b) Pemeliharaan, pengelolaan. Kepemilikan akan dilaksanakan dengan Pemerintah Kota Surabaya dan Pihak Swasta.
- c) Jangka pemakaian bangunan diasumsikan 10 (Sepuluh) tahun.

#### **1.4. Tahapan Perancangan**

Pada tahap perancangan yaitu akan dimulai dari pengumpulan data dan masukan yang digunakan dalam tahap selanjutnya, yaitu :

- Studi literatur, tahap ini yaitu dengan mengumpulkan data terkait standarisasi, dimana tahap ini berhubungan dengan mendalami masalah yang berhubungan dengan perencanaan untuk melengkapi data, Adapun data yang dibahas adalah data data gambaran berbagai sumber literatur sebagai pedomannya perancangan.
- Studi Standarisasi, untuk mendalami masalah yang berhubungan dengan proses perancangan guna memperoleh data yang akan dibahas yaitu mengenai standar ruang dan bentuk.
- Studi lapangan, bertujuan untuk mengenali karakter dan gambaran secara objektif terhadap site yang berkaitan dengan batasan, permasalahan dan kendala berhubungan dengan perancangan dan dilakukan secara langsung ke lapangan (survey).
- Studi Internet, merupakan tahap pengumpulan data referensi maupun konkrit dengan mencari berbagai sumber melalui situs website.
- Wawancara, tahap dimana tanya jawab yang dilakukan dengan beberapa masukan dari pihak guna untuk memperoleh data dan penjelasan langsung yang mendukung sebagai penunjang proses perancangan.

#### **1.5. Sistematika Perancangan**

Sistematika perancangan Pusat Permainan Edukasi dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku di Surabaya, meliputi :

- **Bab I Pendahuluan** : Berisi mengenai latar belakang timbulnya objek perancangan Pusat Permainan Edukasi dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku di Surabaya, dengan pembahasan tentang maksud dan tujuan dimana

perancangan pada bangunan yang terdiri dari bab 1 yang membahas tentang pendahuluan.

- **Bab II Tinjauan Objek Perancangan :** Berisi mengenai jenis tinjauan terhadap objek perancangan Pusat Permainan Edukasi, terkait tinjauan umum dan tinjauan khusus, dimana tinjauan umum membahas pengertian judul, teori. Untuk tinjauan khusus membahas standar kebutuhan ruang dan besaran ruang yang dibutuhkan, serta beberapa elemen pendukung perancangan Pusat Permainan Edukasi.
- **Bab III Tinjauan Lokasi :** Berisi mengenai lokasi objek perancangan yang membahas tentang latar belakang pemilihan lokasi, penetapan lokasi, serta fisik lokasi meliputi potensi, aksesibilitas yang akan digunakan sebagai lokasi objek perancangan.
- **Bab IV Analisa Perancangan :** Tahapan yang membahas mengenai analisa site, analisa terhadap ruang, bentuk serta tampilan yang nantinya akan diterapkan melalui objek perancangan.
- **Bab V Konsep Perancangan ;** Mencakup bagaimana dasar dan metode dalam konsep melalui tema perancangan, konsep yang digunakan pada tapak, bentuk, struktur bangunan, dan utilitas pada acuan objek perancangan.