

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini telah berjalan begitu pesat. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang hidup dalam lingkungan global, maka Indonesia juga terlibat dalam kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan sudah dirasakan oleh hampir semua lapisan masyarakat, baik dari segi positif hingga segi negatif untuk penggunaannya. Hal ini dikarenakan pengaksesan media teknologi ini tergolong sangatlah mudah, baik untuk para kaum muda maupun tua dan kalangan kaya maupun miskin. Menurut Ameliola dan Nugraha dalam jurnal Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi bahwa pada umumnya, saat ini anak-anak usia 5 hingga 12 tahun yang menjadi pengguna paling banyak dalam memanfaatkan kemajuan media informasi dan teknologi pada saat ini. Oleh karena itu, tidak heran jika dampak positif dari perkembangan media informasi dan teknologi untuk anak usia 5 hingga 12 tahun dikatakan sebagai generasi *multi-tasking*.

Banyak para orang tua yang merasa bangga apabila anaknya unggul dan piawai dalam mengoperasikan teknologi. Persepsi ini jelas pemahaman yang salah, orang tua berperan penting untuk masa depan mereka. Anak ibaratkan kertas putih yang kosong dan orang tua adalah pensil warna. Oleh sebab itu dibutuhkan kehati-hatian dalam mengolah kertas kosong tersebut agar tidak dikotori oleh gambar serta pemahaman yang salah. Seperti yang dijelaskan dalam ayat Al-Quran :

وَالْوَالِدَاتُ يُرْضِعْنَ أَوْلَادَهُنَّ حَوْلَيْنِ كَامِلَيْنِ لِمَنْ أَرَادَ أَنْ يُنِمَّ الرِّضَاعَةَ وَعَلَى الْمَوْلُودِ لَهُ رِزْقُهُنَّ وَكِسْوَتُهُنَّ بِالْمَعْرُوفِ لَا تُكَلَّفُ نَفْسٌ إِلَّا وُسْعَهَا لَا تُضَارَّ وَالِدَةٌ بَوْلِدِهَا وَلَا مَوْلُودٌ لَهُ بِوَالِدِهِ وَعَلَى الْوَارِثِ مِثْلُ ذَلِكَ فَإِنْ أَرَادَا فِصَالًا عَنْ تَرَاضٍ مِنْهُمَا وَتَشَاوُرٍ فَلَا جُنَاحَ عَلَيْهِمَا وَإِنْ أَرَدْتُمْ أَنْ تَسْتَرْضِعُوا أَوْلَادَكُمْ فَلَا جُنَاحَ عَلَيْكُمْ إِذَا سَلَّمْتُمْ مَا آتَيْتُم بِالْمَعْرُوفِ وَاتَّقُوا اللَّهَ وَاعْلَمُوا أَنَّ اللَّهَ بِمَا تَعْمَلُونَ بَصِيرٌ

“Para ibu hendaklah menyusukan anak-anaknya selama dua tahun penuh, yaitu bagi yang ingin menyempurnakan penyusuan. Dan kewajiban ayah memberi makan dan pakaian kepada para ibu dengan cara ma'ruf. Seseorang tidak dibebani melainkan menurut kadar kesanggupannya. Janganlah seorang ibu menderita kesengsaraan karena anaknya dan seorang ayah karena anaknya, dan warispun berkewajiban demikian. Apabila keduanya ingin menyapih (sebelum dua tahun) dengan kerelaan keduanya dan permusyawaratan, maka tidak ada dosa atas keduanya. Dan jika kamu ingin anakmu disusukan oleh orang lain, maka tidak ada dosa bagimu apabila kamu memberikan pembayaran menurut yang patut. Bertakwalah kamu kepada Allah dan ketahuilah bahwa Allah Maha Melihat apa yang kamu kerjakan.” (Al-Baqarah : 233)

Kemajuan teknologi berpotensi mendorong anak untuk menjalin relasi secara dangkal. Waktu untuk bercengkerama secara langsung berkurang karena sekarang waktu tersita untuk menikmati semuanya dalam kesendirian. Bahkan permainan pun bersifat individual sehingga makin memperkecil jalinan relasi. Semua ini bisa berdampak negatif terhadap pernikahannya dan relasi kerjanya kelak. Ia terbiasa menjalin relasi tidak langsung melainkan lewat jasa *on-line*, sehingga tidak mudah baginya untuk masuk ke dalam relasi yang mendalam. Dan, kita tahu relasi menuntut kesabaran dan ketabahan. Jadi, doronglah anak untuk tidak mengabaikan pergaulan dengan teman sebab relasi dibangun lewat pergaulan berbagi hidup.

Usia anak-anak adalah usia emas, dimana anak-anak suka sekali dengan permainan. Anak-anak suka bermain karena di dalam diri mereka terdapat dorongan

batin dan dorongan mengembangkan diri. Banyak ilmuwan yang berminat meneliti permainan karena mereka menyadari akan pentingnya peranan permainan dalam perkembangan anak. Permainan juga merupakan salah satu metode untuk pembelajaran pada anak-anak. Menurut teori Schaller dan Lazarus, dua ilmuwan bangsa Jerman dalam buku “Psikologi Perkembangan” yang berpendapat bahwa permainan merupakan kesibukan untuk menenangkan pikiran atau beristirahat. Permainan gerak sangat diperhatikan karena permainan itu menjadi salah satu ciri dimasa muda, keinginan bergerak serta dengan reaksi yang membentuk suasana permainan itu.

Kurangnya daya minat anak untuk permainan dengan teman sebayanya, maka diperlukan sebuah sarana yang bisa mengembalikan minat anak untuk bermain dengan teman sebayanya dan mengurangi permainan dengan teknologi. Salah satu upayanya yaitu menciptakan sebuah museum bagi anak-anak yang mewadahi aktivitas anak-anak. Museum saat ini kurang memiliki perhatian khusus dari masyarakat sekitar. Fakta mengungkapkan bahwa rendahnya apresiasi generasi muda khususnya, terhadap museum dewasa ini karena mereka belum mampu merasakan manfaat kehadiran museum, baik sebagai lembaga yang melaksanakan tugas pelestarian warisan alam dan budaya, sebagai tempat pendidikan, ataupun sebagai tempat rekreasi yang menyenangkan. Sehingga yang terjadi adalah mereka, para generasi muda, datang atau berkunjung ke museum karena tugas dari sekolah ataupun undangan dari instansi terkait, bukan merupakan suatu kesadaran.

Salah satu langkah dan upaya untuk mengenalkan anak-anak dengan dunia anak semestinya adalah dengan membuat tempat Museum Anak-Anak di Kota Malang. Tujuan dari pembuatan Museum Anak-Anak ini adalah memperkenalkan

kepada anak bagaimana kehidupan anak-anak jaman dahulu dengan media interaktif yang sudah berkembang pada jaman sekarang. Setiap saat bisa menampilkan permainan, film, serta musik yang mana tempat ini akan menjadi pusat peningkatan apresiasi perkembangan, sarana edukatif, dan rekreatif yang sejalan wawasan keislaman. Alasan lain yang mendasari Perancangan Museum Anak-Anak adalah minimnya fasilitas bermain anak, sedangkan fasilitas tersebut sangat dibutuhkan oleh anak-anak untuk generasi ke depan

Rencana penempatan Museum Anak-Anak ini terletak di area Kota Malang. Kota Malang merupakan salah satu kota di Jawa Timur yang termasuk kota pendidikan. Museum Anak-Anak ini diletakkan di Kota Malang. Kota Malang merupakan salah satu kota di Jawa Timur yang termasuk sebagai kota pendidikan. Sedikit sekali tempat wisata di Kota Malang yang tidak berkembang. Kota Malang hanya sekedar sebagai kota transit untuk para wisatawan yang akan mengunjungi Kota Wisata Batu. Dengan adanya perancangan Museum Anak-Anak di Kota Malang harapannya Kota Malang tidak lagi sebagai kota transit, tetapi Kota Malang juga bisa menjadi kota tujuan para wisatawan untuk berlibur. Museum Anak-Anak ini tidak hanya sebagai sarana rekreasi saja tetapi juga sebagai sarana pendidikan. Hasil dari diagram jumlah pelajar di Kota Malang pelajar tertinggi adalah pada tingkatan Sekolah Dasar seperti data diagram dibawah ini. Sesuai dengan subjek utama pada Museum Anak-Anak ini yaitu usia anak sekolah dasar.

Terkait dengan obyek rancangan yaitu Museum Anak-Anak, tema yang diambil adalah "*Folding Architecture*". Yaitu melakukan perancangan Museum Anak-Anak dengan menggunakan dan memanfaatkan kesukaan anak-anak dengan lipat melipat. Pemilihan tema ini dilandasi oleh sifat anak yang cenderung ingin

tahu dan selalu mencari sesuatu yang baru dan inovasi terbaru dalam bidang perancangan bangunan yang menuntut lahirnya bangunan-bangunan yang dapat bermanfaat dimasa kini dan yang akan datang. *Folding Architecture* menjadikan Museum Anak-Anak ini memiliki wajah baru dengan penonjolan bentuk-bentuk modern yang memiliki nilai-nilai keindahan dan fungsi lebih kompleks.

1.2 RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana rancangan Museum Anak-Anak bisa menjadi sarana pengembangan dan sosialisasi pada anak ?
2. Bagaimana rancangan Museum Anak-Anak terbentuk dengan tema *Folding Architecture* ?

1.3 TUJUAN

1. Untuk menghasilkan rancangan Museum Anak-Anak sebagai sarana pengembangan dan sosialisasi anak
2. Untuk menghasilkan rancangan Museum Anak-Anak dengan tema *Folding Architecture*

1.4 MANFAAT

1. Akademisi
 - a. Sebagai pengembangan ilmu secara teori dan praktik
 - b. Dapat menerapkan dan mengaplikasikan teori-teori yang sudah didapat dengan melalui media yang ada

- c. Dengan adanya rancangan Museum Anak-Anak bisa menjadi masukan untuk pembelajaran dan penelitian tentang kehidupan anak-anak pada usianya
- d. Menambah wawasan keilmuan dibidang arsitektur di UIN Maulana Malik Ibrahim

2. Masyarakat

- a. Sarana pengembangan keimanan dan ketaqwaan anak
- b. Mengembangkan potensi dan rasa solidaritas anak kepada sesama
- c. Memudahkan dan membantu masyarakat dalam bidang pengembangan dan sosialisasi anak
- d. Menambah wawasan masyarakat tentang perkembangan dan kebutuhan anak
- e. Sebagai sarana rekreasi dan edukasi pada anak

3. Pemerintah

- a. Dapat menjadi masukan secara arsitektural untuk program pengembangan wisata untuk anak
- b. Dengan adanya unsur baru di bidang kepariwisataan dan pendidikan ini, diharapkan mampu menambah potensi pariwisata dan citra pendidikan bagi kota, sehingga memberikan peningkatan Pendapatan Asli Daerah
- c. Membantu program pemerintah dalam meningkatkan pendidikan anak

1.5 BATASAN

1. Objek

Perancangan Museum Anak-Anak ini dirancang untuk memenuhi sarana pengembangan dan sosialisasi anak. Museum Anak-Anak ini juga sebagai sarana eduwisata rekreatif bagi anak-anak dan masyarakat serta sebagai wadah untuk mengenalkan kepada anak akan permainan, budaya, serta kehidupan orang Malang dengan metode permainan. Skala Museum Anak-Anak ini mencakup Provinsi Jawa Timur, apabila berkembang lingkup pelayanannya akan berkembang juga hingga Nasional.

2. Subjek

Museum untuk Anak ini diutamakan untuk anak-anak maksimum umur 12 tahun dan orang tua, masyarakat, akademisi serta praktisi.

3. Lokasi

Lokasi Museum untuk Anak ini berada di daerah Kota Malang

4. Tema

Penggunaan tema *Folding Architecture* yang berhubungan dengan kegemaran anak-anak dalam bidang lipat melipat. Batasan tema Folding yang digunakan adalah "*Connectivity Space*" yaitu keterhubungan antar ruang. Desain rancangan ini akan lebih banyak mengeksplorasikan bentuk namun tetap dengan batasan-batasan yang ada.