

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembangunan merupakan upaya untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia, baik secara individual maupun kelompok, dengan cara-cara yang tidak menimbulkan kerusakan, baik terhadap kehidupan sosial maupun lingkungan. Itu menunjukkan bahwa pembangunan seharusnya tidak memberi efek negatif pada alam. Belum lagi kondisi alam Indonesia saat ini sudah tidak se-prima dulu. Informasi mengenai kondisi alam dan letak geografis serta cuaca tentang Indonesia akan sangat dibutuhkan. Terutama karena Indonesia merupakan negara tropis yang terletak di garis katulistiwa membuat kondisi geografis yang unik.

Anak-anak sangat mudah tertarik pada hal baru. Mereka menyerap pengetahuan baru dengan sangat cepat. Di sekolah mereka mendapatkan pengetahuan mengenai jenis-jenis cuaca. Akan tetapi hanya sebatas tahu tanpa merasakan secara fisik. Dian Utami seorang Dosen Ahli Ilmu Pendidikan Usia Dini dalam penelitiannya menyatakan “Respon anak saat pembelajaran, respon yang ditunjukkan anak sangat baik, ketertarikan mereka pada gambar yang ditayangkan serta antusias mereka terhadap tayangan yang ada”. Dengan kata lain anak lebih cepat meresap informasi visual. Akan lebih efektif untuk anak jika diberikan informasi lebih dari

sekedar materi. Itu akan membantu meningkatkan sistem motorik anak.

Rata-rata anak di Indonesia hanya dapat mengenali dan mengalami 3 jenis cuaca dalam hidupnya. Cuaca memiliki ragam jenis yang kompleks. Namun pada dasarnya cuaca dibagi pada 6 bagian yaitu Cuaca Cerah, Cuaca Panas, Cuaca Berawan, Cuaca Hujan, Cuaca Berangin dan Cuaca Dingin. Namun pada kenyataannya yang terjadi lebih dari teori yang ada. Lebih banyak lagi jenis dan tingkat kompleksitas dari cuaca tersebut. Disini akan menjawab bagaimana terjadinya satu fenomena cuaca unik setiap negara.

Oleh karena itu dibutuhkan satu fasilitas untuk mengedukasi anak - anak. Ini penting untuk menambah ilmu pengetahuan, wawasan dan sudut pandang anak. Anak akan belajar bagaimana proses terjadinya cuaca, bagaimana alam merespon cuaca tersebut, dan banyak hal lain menarik mengenai cuaca. Segala informasi tersebut salah satunya dapat disampaikan melalui fasilitas ruang. Interaksi ruang dengan anak sebagai media penyampaian informasi mengenai cuaca dapat memberikan pengalaman ruang, dimana anak-anak dapat secara langsung merasakan seolah-olah berada pada situasi "*real*" berinteraksi dengan keadaan cuaca tersebut.

Salah satu cara menghadirkan kondisi *real* keadaan tersebut adalah dengan simulasi mengenai kondisi cuaca. Anak akan diperkenalkan pada jenis-jenis cuaca di dunia, cara manusia

memprediksi cuaca, bagaimana cuaca dapat merubah kebiasaan manusia, membentuk budaya dan sikap manusia sampai cara manusia mencegah atau mendeteksi satu gejala alam negatif.

Proses pemberian materi akan dilakukan dengan memberikan tampilan visual serta simulasi yang menyenangkan untuk anak. Display didesain dengan paduan teknologi yang interaktif sehingga anak bisa belajar dengan cara interaksi dua arah.

Dengan tema cuaca maka selanjutnya adalah masalah sistem yang akan diterapkan pada pada fasilitas seperti proses simulasi, elemen alami yang akan digunakan seperti air, angin dan es. Semua elemen itu harus diterapkan dengan memperhitungkan keselamatan untuk anak-anak. Mengolah ruangan untuk menanggulangi sudut berbahaya dan lantai yang licin untuk anak. Display dan furniture harus disesuaikan agar barang pameran tetap aman dari jangkauan anak-anak namun tetap informatif dan menarik..

1.2 Fokus Permasalahan

Permasalahan yang ada pada saat ini adalah sebagai berikut :

1. Pentingnya fasilitas edukasi mengenai cuaca dan gejalanya untuk anak-anak sehingga menambah pengetahuan anak dan menumbuhkan rasa peduli terhadap lingkungan .
2. Perlunya rancangan interior yang mampu berperan dan mampu menjadikan anak-anak tertarik pada informasi yang diberikan.

Maka dari itu perancangan Taman Cuaca Interaktif Untuk Anak di Bandung yang dilakukan haruslah dapat menangani setiap permasalahan yang ada.

1.3 Permasalahan Perancangan

Sebagai tempat yang dapat dijadikan sebagai sarana informasi dan pembelajaran anak-anak, interior dari Taman Cuaca Interaktif ini juga harus dapat menggambarkan karakteristik dari kegiatan pembelajaran dan sarana informasi yang menarik untuk memacu motivasi anak-anak untuk terus belajar dan mencari tahu tanpa membuat mereka bosan. Maka dari itu dapat diperoleh beberapa poin dalam proses perancangan Taman Cuaca Interaktif tersebut.

1. Pertama adalah bagaimana cara merancang sebuah fasilitas yang dapat menstimulasi anak untuk tertarik pada materi dan membantu memaksimalkan pengalaman dengan atmosfer ruang yang menunjang koleksi dan fasilitas disana.
2. Bagaimana menciptakan sarana yang mengedukasi anak pentingnya cuaca untuk keseimbangan lingkungan.
3. Bagaimana cara menampilkan elemen-elemen alami pada cuaca seperti air, panas, angin awan dan es. Bagaimana teknis yang digunakan dan akan seperti apa efek yang ditimbulkan nantinya. Elemen harus menunjang fasilitas dan atmosfer yang ingin ditampilkan tanpa menghasilkan kerusakan pada fasilitas itu sendiri

4. Terakhir bagaimana teknis yang di gunakan pada alat simulasi yang akan dipamerkan. Bagaimana perawatannya, proses memberikan informasi, dan bagaimana suatu keadaan dapat mempengaruhi performa dari alat simulasi tersebut, seperti temperature dan kelembaban.

1.4 Ide dan Gagasan Perancangan

Saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi telah menjadi pendukung penting dibidang industri dan pembangunan. Penerapan teknologi sudah dilakukan hampir disetiap bidang. Anak-anak dari generasi milenial sampai sekarang lahir di tengah-tengah kemajuan ilmu pengetahuan dan tekhnologi yang pesat. Anak-anak akan lebih mudah menerima informasi jika dikemas dengan menarik. Maka dari itu diperlukan simulasi yang interaktif dan modern untuk menarik perhatian mereka.

Fasilitas ini akan berfungsi sebagai sarana edukasi sekaligus informasi yang menyenangkan bagi anak-anak mengenai cuaca. Melalui ruang yang disesuaikan dengan keperluan aktivitas dengan furniture, material dan warna yang diterapkan pada ruangan ini sehingga memberi kesan dan pengalaman yang melekat pada pengunjung. Didukung dengan fasilitas yang terdiri dari pameran berisi koleksi alat pendeteksi cuaca disertai simulasi visual berisi informasi mengenai cuaca. Juga difasilitasi ruang berisi simulasi mengenai proses terentuk cuaca agar anak dapat belajar dengan praktik sambil bermain.

Selanjutnya kegiatan pada fasilitas ini akan dibatasi dengan sistem *ticketing* yang dilakukan secara *online* melalui website resmi. Ini dilakukan untuk mengatur jumlah maksimal harian pengunjung, bertujuan untuk mengantisipasi kerusakan pada fasilitas terutama penumpukan pada simulasi dan mengurangi pengalaman serta informasi yang diserap pengunjung.

Selanjutnya membahas mengenai kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, interior Taman Cuaca Interaktif Untuk Anak di Bandung akan dirancang dengan peng gayaan “Futuristik”. Desain ruang dengan konsep ini diharapkan dapat menarik minat tidak hanya anak-anak namun juga semua generasi terutama generasi milenial. Konsep Futuristik merupakan salah satu cara untuk memperkenalkan masyarakat pada ilmu pengetahuan dan teknologi yang mempermudah presentasi dan memberikan visualisasi imajinasi mengenai kemajuan teknologi dengan bentuk bangunan terutama interior.

1.5 Maksud dan Tujuan Perancangan

Maksud dari perancangan Taman Cuaca Interaktif Untuk Anak ini adalah upaya memfasilitasi anak-anak di Indonesia terutama di Bandung untuk mengedukasi anak-anak mengenai cuaca, musim dan iklim yang ada di dunia. Mengingat cuaca di Indonesia memiliki iklim tropis dan terbatas banyak jenis dari cuaca di negara dengan iklim lain yang mereka tidak alami secara langsung. Sehingga wawasan anak akan lebih luas.

Tujuan perancangan ini diharapkan anak akan di edukasi mengenai gejala-gejala alam, jenis-jenis cuaca, alat-alat pendeteksi cuaca, bagaiman cara kerja cuaca sebab akibat kegiatan sehari-hari kita yang berpengaruh pada cuaca dan lain sebagainya. Sehingga anak akan diajarkan untuk menghargai dan menjaga alam sekitar

