

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Daycare* merupakan sebuah sarana pengasuh anak dalam kelompok yang dilakukan disebuah fasilitas khusus anak selama beberapa jam (Monika, 2014). Jenis penitipan *daycare* ini dibagi menjadi tiga, yaitu *full day*, *half-day*, dan temporer (Syamsuddin, 2015). Dengan adanya *daycare*, banyak orang tua dapat tetap bekerja tanpa perlu mengkhawatirkan anaknya. Orang tua lebih mempercayai *daycare* dibanding PRT (Pekerja Rumah Tangga) semenjak banyaknya skandal dari banyak berita. Lalu, anak usia dini perlu banyak bersosialisasi untuk membentuk kepercayaan diri anak. Dengan bantuan *daycare*, anak-anak dapat berkesempatan untuk berkembang dan membentuk kepribadiannya secara optimal. Anak-anak usia dini berumur 0 hingga 4 tahun berada dimasa pembentukan kecerdasannya hingga 50% (Hamdiani et al., 2016). Lalu, anak-anak menjadi lebih berkembang dalam emosional, imajinasi, dan kreatifitas dengan kegiatannya selama berada di *daycare* (Purnamasari, 2018).

Setelah terjadinya pandemi, *daycare* terpaksa ditutup dan membuat anak-anak harus menetap di rumah. Namun, kesehatan anak-anak terancam jika hanya berdiam di rumah. Pertama, bagi anak yang kedua orang tuanya sibuk bekerja dan tidak dapat memberikan waktu untuk bermain dengan anaknya. Pada akhirnya, orang tua memberi *gadget* kepada anaknya sebagai distraksi agar orang tua dapat fokus dengan pekerjaannya. Lalu, selama *lockdown* ini, persentase anak menggunakan *gadget* meningkat hingga 4 kali lipat dari biasanya (Xiang et al., 2020). Akibatnya, efek negatif *gadget* terhadap anak dapat bertumbuh seperti obesitas atau kesehatan fisik berkurang, kecanduan bermain *gadget*, kurangnya konsentrasi, keterlambatan bicara, paparan radiasi, dan ADHD (Srinahyanti et al., 2019). Anak-anak yang berada di rumah menjadi terabaikan dan tidak pernah melakukan aktifitas secara fisik. Hal ini dapat membuat kesehatan fisik dan mental

anak menjadi terancam. Maka dari itu, lebih baik *daycare* dibuka kembali agar anak-anak dapat bertumbuh dan berkembang dengan optimal.

Namun seperti yang sudah diketahui, penyebaran penyakit ini juga dapat terjadi dari berbagai aspek kegiatan anak. Penyakit ini tersebar melalui sentuhan dengan orang atau benda, tetesan cairan dari orang penyakit, dan melalui udara (Health et al., 2020). Anak-anak usia dini masih berada di umur yang keingintahuannya sangat tinggi, dan membuat anak senang sekali menyentuh berbagai macam benda. Kemudian, anak-anak suka memasukkan tangannya ke dalam mulut dan hal ini bisa menjadi fatal jika anak tersebut terkena penyakit dari virus pandemi (Wibowo, 2013). Akibatnya, anak-anak dapat terpapar dengan virus secara langsung. Sekarang tindakan yang dapat mencegah penyebaran ini dalam *daycare* adalah untuk merancang tempat yang bebas dari penyebaran virus tersebut.

Agar *daycare* dapat beroperasi lagi, perancangan khusus paska pandemi harus diteliti. Perancangan *daycare* pada umumnya harus dirancang ulang untuk beradaptasi dengan penyebaran virus yang tersebar melalui udara, sentuhan, dan cairan. Lalu, kegiatan anak sehari-harinya tetap dapat dilakukan secara interaktif dengan perancangan *daycare* yang memperhatikan prinsip jarak. Melalui observasi awal dari perancangan *daycare* pada desain Early Education Center, Leeder Daycare Center, dan Public Nursery, bahwa desain *daycare* memiliki kecenderungan ruang sosial yang aktif agar anak-anak dapat berinteraksi dengan satu sama lain selama berkegiatan.

Kegiatan sehari-hari anak di *daycare* dapat ditanamkan pada masa pandemi ini juga, kegiatan ini ditekankan dan dilakukan secara rutin agar anak-anak tanpa sadar menjadi lebih bersih tanpa harus selalu diingati oleh orang dewasa. Sebagai contoh anak-anak dapat dilatih untuk terbiasa mencuci tangan setiap melakukan kegiatan *indoor* atau *outdoor*. Lalu, respon ruang *daycare* terhadap kegiatan anak-anak akan membuat banyak perubahan dari *layout* hingga program ruangnya. Rancangan ini akan fokus kepada aspek-aspek untuk menghindari penyebaran virus kepada anak tetapi masih dapat digunakan anak-anak sebagai tempat sosial yang interaktif.

Oleh karena itu, perancangan pada *daycare* ini perlu diteliti lebih lanjut untuk mencari solusi dari permasalahan arsitektur *daycare*. *Daycare* paska pandemi perlu memperhatikan respon arsitektur dengan protokol kesehatan yang memperhatikan jarak dan tingkat kepadatan oleh pengguna.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah ini adalah:

1. Apa kriteria desain ruang berdasarkan aktivitas pengguna pada *daycare* paska pandemi?
2. Bagaimana strategi desain *daycare* yang berfungsi untuk menanggapi protokol kesehatan dan kegiatan yang interaktif?
3. Bagaimana penerapan perancangan *daycare* yang interaktif dengan isu pandemi?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan permasalahan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mencairitahu kriteria perancangan dan fasilitas yang dibutuhkan dalam perancangan *daycare* paska pandemi.
2. Untuk mencari tahu strategi desain *daycare* yang menanggapi protokol kesehatan dan kegiatan keseharian anak.
3. Untuk menerapkan perancangan *daycare* yang memperhatikan aspek–aspek yang menanggapi protokol kesehatan dan kegiatan keseharian anak.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan permasalahan yang ada, penelitian ini bermanfaat untuk:

1. Untuk ilmu pengetahuan mengenai arsitektur dalam perancangan yang merespon keadaan pandemi.
2. Arsitek perancang *daycare* perlu mengembangkan perancangan *daycare* sebagai tempat yang aman untuk berkegiatan paska pandemi.
3. Untuk menjadi dasar penelitian lebih lanjut mengenai perancangan *daycare* paska pandemi.

### 1.5 Sistematika Penulisan

1. BAB I membahas Pendahuluan, terdiri dari sub bab: Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.
2. BAB II membahas mengenai teori–teori yang digunakan pada penelitian ini dan. Teori akan membahas mengenai kegiatan anak pada seharinya dan mengetahui kriteria dan fasilitas yang akan dibutuhkan untuk merancang *daycare*.
3. BAB III membahas tentang metode analisis studi kasus berdasarkan teori dari bab sebelumnya yang akan menghasilkan data baru.
4. BAB IV membahas tentang strategi perancangan *daycare* yang didasari dengan hasil penelitian. Lalu, membahas tapak yang akan dirancang.
5. BAB V membahas mengenai proses desain perancangan *daycare* dari konsep hingga perancangan akhir.
6. BAB IV menyimpulkan seluruh proses penelitian dengan menjawab rumusan masalah.

