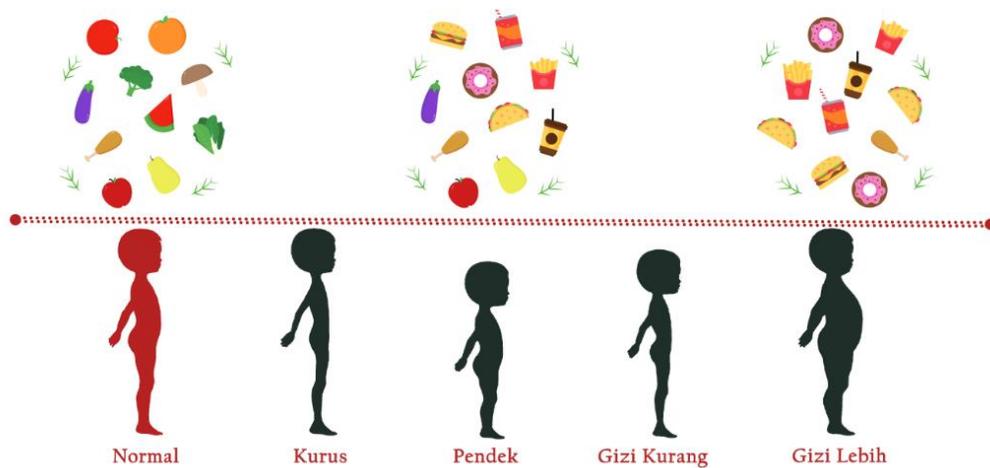


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang



Gambar 1.1 pengaruh perkembangan anak dari kurangnya konsumsi sayur dan buah
Sumber: olahan penulis

Menurut penggolongan kelompok pangan oleh *Food and Agriculture Organization* (FAO) Pola Pangan Harapan (PPH) anak di Indonesia yang merupakan perhitungan dari komposisi kelompok pangan utama, bila dikonsumsi dapat memenuhi keseimbangan gizi (*nutritional balance*). Dari data perhitungan PPH anak di Indonesia belum ideal karena konsumsi sayur dan buah masih belum diminati, dari konsumsi ideal rata-rata 300 gram/hari namun di Indonesia hanya 180 gram/hari (Prasetyo, 2013). Sayur masa dan buah merupakan sumber makanan yang penting dikonsumsi, karena jika tidak dicukupi dapat berpengaruh dari sisi kesehatan terutama dalam perkembangan anak (Ruffin, 2013). Selain dari makanan sayur dan buah yang bernutrisi, perkembangan anak juga dipengaruhi dari aktivitas lain yang mendukung motorik, kognitif, dan sosial.



Gambar 1.2 Kebun gizi sebagai edukasi makanan pada anak berbasis masyarakat
Sumber: Riset kesehatan dasar (Riskesdas)

Dari masih rendahnya konsumsi sayur dan buah pada anak, adanya strategi kegiatan berkebun untuk meningkatkan konsumsi pada anak di Indonesia yaitu dengan adanya program kebun gizi yang merupakan strategi berbasis masyarakat untuk memenuhi kebutuhan konsumsi gizi pada anak dengan memanfaatkan pekarangan kosong disekitar pemukiman. Ketahanan pangan dan daya beli masyarakat yang rendah sehingga memilih makanan instan dan seadanya menjadi salah satu faktor konsumsi rendah pada anak. Rata-rata konsumsi buah dan sayur anak usia 5-14 tahun di Asia Tenggara sangat rendah sebesar 182 gram/hari. Makan buah dan sayur setiap hari menjadi salah satu indikator Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). Program ini diimplementasikan pertama kali di wilayah Pleret, Bantul, Yogyakarta (Kurniasih & Ardianto, 2017).

Rencana Lokasi tapak perancangan taman bermain ini berada di sekitar pusat kota Tangerang. Tepatnya berada di lokasi Jl. Imam Bonjol, RT.003/RW.001, Bojong Jaya, Kec. Tangerang, Kota Tangerang. Area ini merupakan area yang berlokasi disekitar pusat kota dimana pada area ini dikelilingi area publik seperti komersil, taman

hiburan/area destinasi. Pemilihan lokasi tersebut didasari dengan beberapa kriteria yang dapat mendukung konsep perancangan taman bermain ini, yaitu akses mudah dijangkau kendaraan pribadi/angkutan kota/pejalan kaki, berada di sekitar pusat kota yang ramai dilewati namun tingkat kemacetan rendah, dekat area publik karena perancangan bersifat destinasi, dekat dengan area pemukiman/sekolah/wisata untuk target user anak-anak, area site didukung kegiatan pertanian sebagai pengelola/lahan pertanian baru, kebutuhan cahaya dimana bangunan sekitar dominan *lowrise* dan area masih asri.

Solusi dari respon arsitektural yang ditawarkan yaitu bagaimana sarana bermain tentang aktivitas berkebun pada produksi sayur, buah dan aktivitas bermain yang ditinjau bagi perkembangan anak yang bersifat tematik. *Foodscape* merupakan istilah penempatan tanaman yang dapat dikonsumsi ke dalam lansekap (persilangan lansekap dan pertanian organik). *Foodscape* merupakan istilah penempatan tanaman yang dapat dikonsumsi ke dalam lansekap hias (persilangan lansekap dan pertanian), penanaman bersifat hortikultur (penanaman campuran). Penerapan *foodscape* dipandang sebagai lanskap multifungsi yang menarik secara visual dan juga memberikan hasil yang dapat dimakan. *Foodscape* bisa juga disebut sebagai tanaman produktif dan penggunaan tanaman pangan tersebut sebagai fitur desain dalam lanskap umum di sekitar rumah, gedung di wilayah kota (betsky, 2002).

Rumusan hasil riset pada perancangan taman bermain dengan penerapan *foodscape* bagi anak dijabarkan secara formal, spasial, teknik dan konteks. Pertimbangan aspek formal pada bentuk bangunan diterapkan bentuk geometris yang disusun secara linear untuk membantu memudahkan pengaplikasian beberapa sistem penanaman untuk dapat terintegrasi pada area/ruang yang memiliki fungsi tertentu. Ruang identik semi terbuka untuk memaksimalkan pencahayaan dan sirkulasi udara alami bagi kebutuhan tanaman. Secara spasial terbagi menjadi 3 area yaitu area kolaboratif (sosial), area aktif (motorik), area kreatif (kognitif). Secara teknikal, material kaca pada sisi void dibutuhkan untuk peletakan sistem penanaman pada ruang

butuh pencahayaan, dinding *solid/space* tertentu dapat juga diterapkan sistem penanaman pada sisi luar. Secara konteks, pemilihan lokasi mengacu pada kriteria yang berpengaruh pada fungsi perancangan, kondisi dan sebagainya.

Visi perancangan taman bermain dengan penerapan *foodscape* yaitu untuk mengetahui bagaimana kebutuhan ruang dan aktivitas dalam penerapan *foodscape* yang menerapkan tanaman konsumsi (pertanian kota) pada lahan terbuka hijau di wilayah kota, penempatan media tanam pada area tertentu, taman bermain yang bersifat tematik dimana terdapat aspek edukasi tentang pembelajaran untuk meningkatkan konsumsi sayur & buah dari kegiatan berkebun, mengintegrasikan *foodscape* yang sistem penanamannya hortikultur (campuran) & vertikultur (vertikal) pada ruang yang bersifat edukatif menjadi lahan produktif, tertata.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mengetahui fokus penelitian, kemudian diajukan beberapa pertanyaan yang menjadi intisari dari penelitian, yaitu:

1. Apa kriteria penerapan *foodscape*?
2. Apa aktivitas bermain yang dapat mendukung perkembangan anak?
3. Bagaimana komponen taman bermain dan penerapan *foodscape* di lingkungannya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mencari kriteria pengaplikasian *foodscape*, penanaman, pemanfaatan lahan..
2. Mengetahui aktivitas bermain apa yang dapat mendukung perkembangan anak.

3. Menyusun strategi desain dari komponen taman bermain yang kegiatannya diklasifikasi berdasarkan kegiatan bermain yang mendukung perkembangan anak (fisik, intelektual, sosial) dan aktivitas berkebun dari penerapan *foodscape* sebagai edukasi pentingnya makanan bergizi pada anak.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan dapat bermanfaat untuk menciptakan produksi pangan untuk anak dalam lingkup masyarakat dengan pembelajaran pentingnya konsumsi sayur, buah dan penerapan *foodscape* yang merupakan penanaman organik, dapat terintegrasi pada taman bermain yang ditinjau dari perkembangan anak (kognitif, motorik, sosial). Perancangan ini menjadi penting guna menciptakan strategi apa yang dapat digunakan dalam menyusun desain taman bermain anak dari aktivitas penerapan *foodscape* sebagai edukasi konsumsi/pengenalan sayur, buah pada anak.

1.5 Sistematika Penulisan

Karya ilmiah ini terdiri dari 5 bab dengan urutan penulisan sebagai berikut:

- Bab 1 Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

- Bab 2 Studi Literatur

Bab ini membahas studi literatur yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian. Pembahasan dalam bab ini diantaranya adalah pemahaman tentang anak, makanan dan tumbuh kembang, sistem *foodscape*, sejarah, jenis tanaman, karakteristik pengaplikasian *foodscape*, taman bermain, segala aspek taman bermain yang dapat mendukung tumbuh kembang anak (kognitif, motorik, sosial).

- Bab 3 Metode Penelitian

Bab ini akan meneliti lebih lanjut tentang teori yang didapati dengan metode penelitian mengobservasi dari preseden taman bermain anak yang menerapkan edukasi tentang makanan/berkebun bagi anak dan aspek kedua yaitu dari kegiatan bermain. Kedua aspek tersebut dinilai dengan variabel penelitian yang sudah ditentukan dari pembahasan studi literatur, elemen yang dinilai merupakan bagaimana elemen pada setiap preseden yang dapat ditarik kesimpulannya menjadi acuan kriteria ruang untuk dikembangkan dan diintegrasikan pada bab selanjutnya.

- Bab 4 Strategi Desain

Dari kesimpulan pada bab sebelumnya yang sudah menganalisa kriteria dan program taman bermain maka menghasilkan sebuah strategi desain.

- Bab 5 Proses Perancangan

Dari strategi desain maka dikembangkan dan diimplementasikan dalam proses perancangan desain taman bermain.

- Bab 6. Kesimpulan

Berisi kesimpulan dan penutup.