

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengertian Perilaku adalah tindakan atau aktivitas manusia yang mempunyai bentangan arti yang sangat luas, antara lain : berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan sebagainya. Dari uraian tersebut bisa disimpulkan bahwa perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar (Notoatmodjo, 2003). Sedangkan dalam pengertian umum perilaku adalah segala perbuatan atau tindakan yang dilakukan oleh makhluk hidup. Pengertian perilaku dapat dibatasi sebagai keadaan jiwa untuk berpendapat, berfikir, bersikap, dan lain sebagainya yang merupakan refleksi dari berbagai macam aspek, baik fisik maupun non fisik.

Sebagian anak kecil identik dengan kesulitan untuk konsentrasi dan melaksanakan apa yang diperintahkan oleh orang dewasa, tapi anak dengan *ADHD* mempunyai ciri khas tersendiri yaitu bertingkah laku dalam periode waktu yang lebih lama dan kesulitan untuk konsentrasi dapat terjadi dalam waktu tertentu.

ADHD menggambarkan suatu keadaan anak yang mengalami gejala inatensi, kurang konsentrasi, hiperaktif, dan impulsif. Seluruh gejala ini dapat saling tumpang tindih, sehingga kompleksitas setiap anak *ADHD* berbeda antara satu anak dengan yang lainnya, sehingga anak penyandang *ADHD* dianggap menjadi sumber masalah bagi orang-orang terdekatnya, baik itu di lingkungan keluarga maupun di lingkungan sekolahnya.

Anak penyandang *ADHD* harus di didik agar dapat hidup dan berkembang layaknya anak normal. Untuk memberikan pendidikan yang berkualitas, diperlukan sarana-prasarana yang sesuai. Sarana dan prasarana yang dipakai untuk kegiatan terapi, belajar, maupun bermain serta fasilitas -fasilitas lain sangat perlu diperhatikan, karena sarana belajar dan bermain mereka adalah tempat kegiatan belajar mengajar yang merupakan aktivitas inti dari sebuah pendidikan bagi anak penyandang *ADHD*.

Walaupun kondisi ini tidak bisa disembuhkan, terdapat beberapa tindakan atau penanganan bagi penderita *ADHD*. Penanganan di sini berarti tindakan atau strategi untuk membantu mengontrol gejala-gejala *ADHD*. Tujuannya adalah membantu penderitanya meningkatkan kemampuan sosial, meningkatkan kemampuan dalam belajar/bekerja, meningkatkan rasa percaya diri anak, dan menjaga penderitanya dari tingkah laku yang dapat membahayakan diri sendiri.

Untuk memberikan pendidikan yang berkualitas, diperlukan sarana dan prasarana yang sesuai bagi anak penyandang *ADHD*. Sarana dan prasarana yang dipakai untuk kegiatan terapi, belajar maupun bermain serta fasilitas–fasilitas lain sangat diperlukan perhatian khusus, karena sarana belajar maupun bermain mereka adalah tempat kegiatan belajar mengajar yang merupakan aktifitas inti dari sebuah pendidikan bagi anak penyandang *ADHD*. Desain *furniture*, bentuk maupun warna akan mempengaruhi perilaku dan psikologi pengguna, oleh karena itu harus ada kesesuaian antara perwujudan peralatan dan sarana yang dipakai dengan kondisi dan kebutuhan anak *ADHD*.

Secara teori anak *ADHD* harus ditangani oleh satu pembimbing atau lebih, dan dalam satu kelas tidak boleh dicampur dengan anak yang lain. Anak *ADHD* sangat mustahil bisa berkurang kadar penyakitnya apabila cara penanganannya seperti di sekolah luar biasa sekarang dengan karakteristik yang dimiliki anak. Anak *ADHD* butuh dipantau perkembangannya, melihat tabel di atas tentunya tidak mungkin di sekolah luar biasa anak di perlakukan secara khusus, kalau anak berkelainan lain dicampur dengan anak kelainan maka yang terjadi anak berkelainan yang lain akan mengikuti penderita *ADHD*, karena anak *ADHD* memiliki kebiasaan-kebiasaan aneh memiliki gerakan gerakan dan ritual-ritual aneh yang sangat mungkin akan bisa ditiru oleh anak berkelainan yang lain.

Hal inilah yang membuat penulis terdorong merancang sarana belajar dan bermain di pusat terapi untuk anak taman kanak-kanak karena merupakan jenjang pendidikan yang pertama. Semakin cepat anak berkelainan mendapat penanganan maka semakin besar pula kemungkinan anak yang bersangkutan mengalami kemajuan perkembangan.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah selama ini sistem *furniture* yang digunakan untuk terapi anak *ADHD* masih menggunakan sistem *furniture* sekolah biasa yang non sekolah luar biasa. Sistem *furniture* yang disesuaikan dengan kebutuhan untuk sarana terapi anak dengan prinsip anak terkunci di dalam bangku agar tidak bisa melepaskan diri sekaligus membuat anak fokus apabila proses terapi sedang berlangsung, sistem *furniture* yang sudah ada kurang mampu menunjang seluruh kegiatan terapi yang diselenggarakan, sedangkan Sistem *furniture* seperti itu banyak digunakan di

seluruh klinik sekolah luar biasa di seluruh indonesia, Berikut ini merupakan permasalahan-permasalahan yang ada pada produk sistem *furniture* yang banyak dipakai saat ini yang diharapkan dapat diselesaikan melalui pendekatan desain:

1. *Furniture* yang digunakan saat ini untuk terapi anak *ADHD* tidak dapat melindungi anak saat tantrum.
2. *Furniture* yang digunakan saat ini untuk terapi anak *ADHD* untuk terapi anak tidak dapat memfokuskan perhatian dengan baik dan optimal saat pembimbing memberikan perintah – perintah yang disampaikan saat proses terapi berlangsung.
3. *Furniture* yang digunakan saat ini untuk terapi anak *ADHD* tidak dapat melindungi anak dari cedera saat proses berlangsungnya terapi.
4. *Furniture* yang digunakan saat ini untuk terapi anak *ADHD* tidak dapat fleksibel saat dibutuhkan untuk kelas besar dan kelas kecil.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan-tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan *furniture* untuk sarana belajar dan bermain pusat terapi bagi anak *ADHD* ini adalah :

1. Mendesain sistem *furniture* untuk terapi anak *ADHD* agar anak didalamnya tidak dapat melepaskan diri saat tantrum.
2. Mendesain sistem *furniture* untuk terapi anak *ADHD* agar anak dapat memfokuskan perhatian dengan baik dan optimal saat pembimbing memberikan perintah-perintah yang disampaikan saat proses terapi berlangsung.

3. Mendesain sistem *furniture* untuk terapi anak *ADHD* agar Pembimbing maupun anak dapat terhindar dari cedera saat proses berlangsungnya terapi.
4. Mendesain sistem *furniture* untuk terapi anak yang dapat fleksibel saat dibutuhkan untuk kelas besar dan kelas kecil.

1.4 Manfaat Perancangan

1. Dapat memberikan sarana terapi yang layak bagi anak *ADHD*.
2. Dapat membantu anak penderita *ADHD* untuk hidup lebih baik dan diterima dimasyarakat serta kemandirian.

1.5 Lingkup Riset

Untuk mempermudah penulisan laporan perancangan supaya terarah dengan baik, maka dibuatlah suatu batasan ruang lingkup. Ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan laporan ini, yaitu :

1. Hasil survey langsung yang dilakukan langsung di Agca Center Bekasi barat dan wawancara dari berbagai narasumber.
2. Perancangan membantu kegiatan guru ataupun terapis untuk kegiatan terapi khusus untuk penderita *ADHD*.

1.6 Pendekatan dan Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah studi pustaka, wawancara dan studi lapangan untuk memecahkan suatu permasalahan dan hasilnya penelitian akan menghasilkan sebuah desain (bisa berupa model, *mock up*, *prototype*/purwarupa) dan dapat diterapkan secara nyata. Penulis

melakukan studi kepustakaan dengan menganalisis data dari beberapa literatur yaitu buku dan artikel internet. Penulis melakukan wawancara dengan narasumber yang ahli di bidang permasalahan anak *ADHD* (terapis). Penulis melakukan pengamatan secara nyata dan mengambil dokumentasi yang berhubungan sebagai bukti yang nyata.

1.7 Kerangka Berfikir

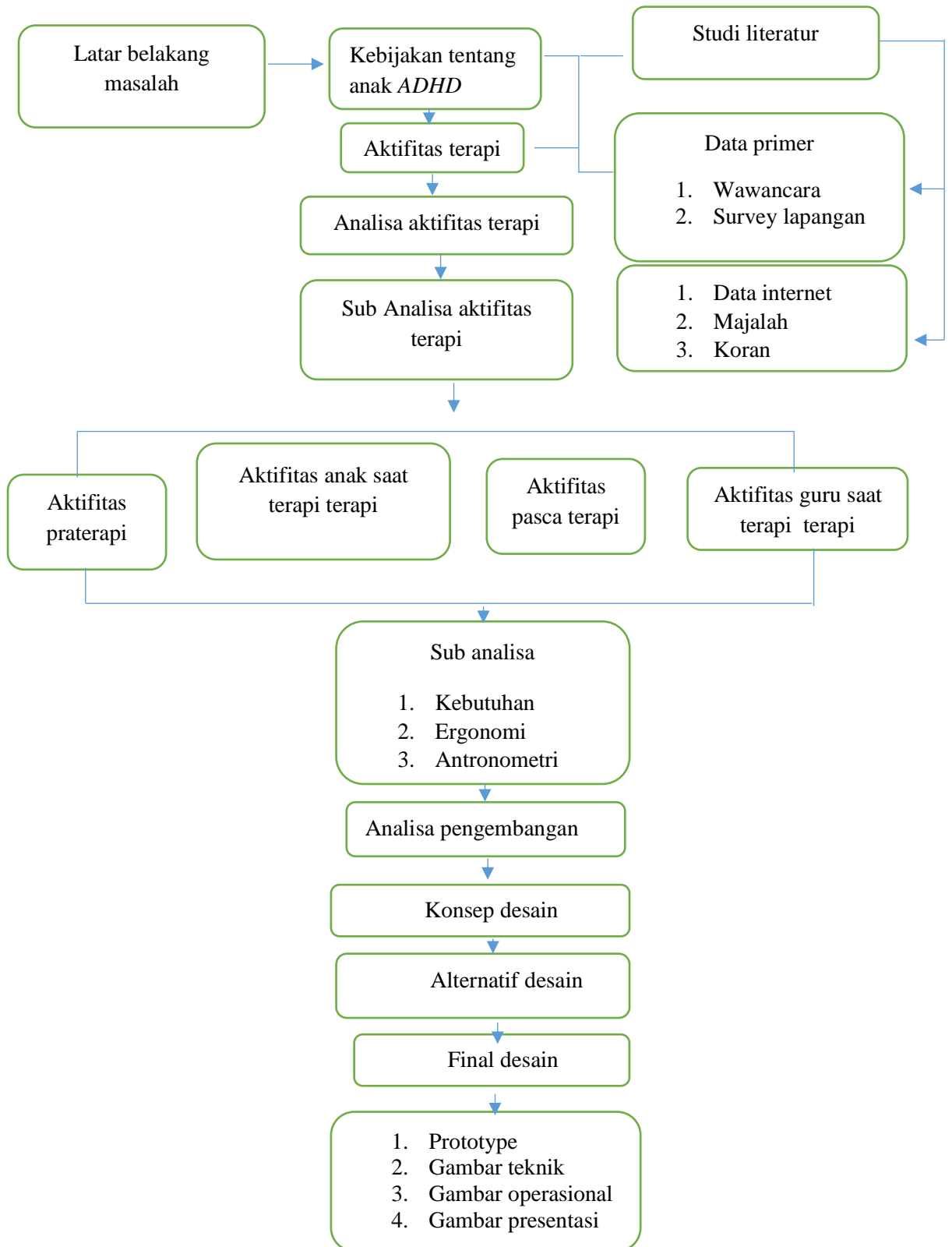


Diagram 1.1 Bagan Kerangka Berpikir

Sumber: Dokumentasi pribadi

1.8 Metode Perancangan

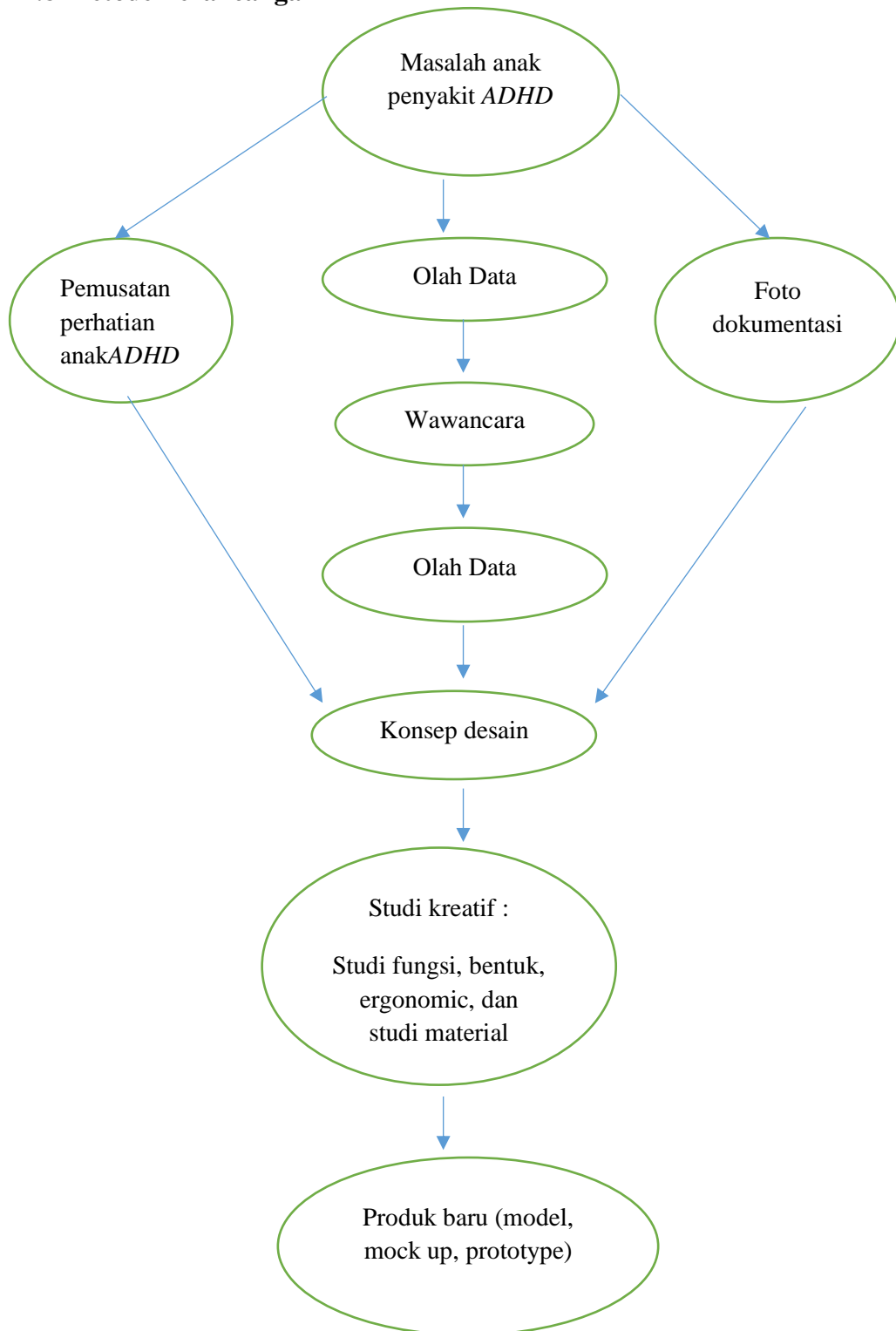


Diagram 1.2 Bagan Metode Perancangan
Sumber: Dokumentasi pribadi

1.9 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini terbagi atas lima bab. Penulisan dimulai dengan

- **Bab I** memuat latar belakang dan rumusan masalah, ruang lingkup kajian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, lingkup riset, pendekatan dan metode penelitian, metode, teknik pengumpulan data, kerangka berpikir, dan metode perancangan.
- **Bab II** memuat tentang teori yang berkaitan dan kajian pustaka mengenai fenomena anak *ADHD*.
- **Bab III** memuat data empiris dari hasil survey langsung yang dilakukan langsung di Agca Center Bekasi barat dan wawancara dari berbagai narasumber.
- **Bab IV** memuat rancangan produk yang memuat, studi kreatif, studi ergonomi, studi fungsi, studi bentuk, usulan desain, dan pengembangan desain
- **Bab V** memuat hasil kesimpulan ataupun saran dari isi laporan.