BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangannya kota besar di Indonesia, penyediaan hunian bagi warga kota kerap dihadapkan pada permasalahan-permasalahan pertumbuhan penduduk yang tidak diimbangi dengan daya tampung kota dan ketersediaan lahan menyebabkan ketidakteraturan pada tata ruang kota dan menumbuhkan kawasan padat penduduk yang kumuh. Pembangunan rumah susun merupakan salah satu alternatif pemecahan masalah kebutuhan perumahan dan pemukiman terutama di daerah perkotaan yang jumlah penduduknya terus meningkat. Pengelola rumah berusaha untuk menfasilitasi kebutuhan tempat tinggal penghuni, seperti kantin, lift, taman, pos keamanan, dan tempat bermain. Lingkungan rumah susun dengan penduduk yang majemuk memberikan kekhasan persoalan-persoalan yang muncul didalamnya, Salah satu persoalan yang cukup penting diperhatikan adalah persoalan tumbuh kembang anak-anak penghuni rumah susun.

Hasil studi awal mengenai perilaku anak-anak di lingkungan rumah susun menunjukan setidaknya terdapat tiga persoalan menarik yang bisa menjadi peluang pengembangan desain produk, yaitu :

1. Anak-anak di lingkungan rumah susun, memiliki kecenderungan sikap kompetitif negative, terutama bagi anak-anak yang terpisahkan atau terkelompok berdasarkan blok atau area tempat tinggal.
2. Anak-anak di lingkungan rumah susun tidak menggunakan fasilitas bermain yang disediakan pengelola yang biasanya terletak dilantai dasar, karena fasilitas tersebut terbuka dan orang tua sulit mengawasi.
3. Anak-anak di lingkungan rumah susun kerap menjadikan area-area sosiofugal seperti koridor dan teras sebagai area bermain, padahal area-area tersebut sebetulnya tidak dirancang sebagai tempat bermain.

Berdasarkan pada hal tersebut, penulis memandang adanya peluang solusi terhadap masalah tersebut melalui pendekatan desain produk.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis memandang perlunya sarana edukasi untuk mengembangkan prilaku prasosial anak terutama membangun interaksi dan kerjasama antara anak usia lima sampai enam tahun di lingkungan rumah susun dengan mempertimbangkan kebiasaan bermain anak-anak dan kondisi atau tipe fisik gedung rumah susun.

1.3. Tujuan Perancangan

Memberikan alternatif Alat Permainan Edukasi (APE) yang dapat membangun sikap kerjasama anak di usia 5 sampai 6 tahun dengan mempertimbangkan area-area yang disukai anak-anak untuk dijadikan area bermain di lingkungan rumah susun.

1.4. Manfaat Perancangan

Hasil perancangan diharapkan dapat memberikan manfaat berupa :

1. Perkembangan perilaku prasosial anak-anak di lingkungan rumah susun yang lebih positif
2. Alternatif Alat Permainan Edukasi (APE) khusus di lingkungan rumah susun
3. Sumbangsili keilmuan bagi bidang desain produk

1.5. Ruang Lingkup

Ruang lingkup Permasalahan yang diangkat:

1. Perilaku anak-anak usia lima sampai enam tahun di lingkungan rumah susun.
2. Kondisi fisik rumah susun.
3. Observasi dilakukan di Rumah Susun Jatinegara Barat dan Rumah Susun Rawa Bebek.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Berikut ini adalah metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data :

1. melakukan studi literatur melalui jurnal, catatan kuliah, referensi dari internet, data sheet, dan buku-buku mengenai , media pembelajaran aktif.
2. Melakukan wawancara kepada pengelola rumah susun untuk mendata kebiasaan bermain anak-anak di lingkungan rumah susun.
3. Melakukan diskusi dengan psikolog anak untuk memperkuat landasan teori dan hipotesa.
4. Melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan bermain anak di lingkungan rumah susun.

1.7. Kerangka Berpikir

Bermain merupakan salah satu aktivitas dominan pada masa pertumbuhan anak-anak, sebab anak-anak menghabiskan banyak waktunya untuk bermain dibandingkan aktivitas lainnya. Kondisi nyata di rumah susun menunjukan bahwa perkembangan perilaku prososial anak mengalami kendala. Kelompok bermain sebagaiman terjadi di lingkungan rumah susun menjadi kendala dalam mengembangkan sikap. Kondisi fasilitas yang kurang optimal bagi kegiatan bermain anak-anak juga turut berperan membatasi kegiatan bermain anak-anak.

Kegiatan bermain anak di rumah

Kondisi actual :

1.Banyak anak yang bermain di ruang sosiafugal (koridor) yang dapat menggagu aktifitas warga di rumah susun

2.Sarana bermain yang disediakan pengelola rumah susun jarang digunakan karena lokasi Jauh dan panas

3.Anak - anak masih bermain secara berkelompok sesuai tempat tinggal atau blok rumah susun

4.Belum ada alat bermain yang membangun interaksi aktif anak di sekitar rumah susun

Data Jurnal dan wawancara ahli :

1.Perancangan rumah susun kurang memperhatikan kebutuhan sarana interaksi sosial, terutama area bermain anak. Anak-anak bermain pada tempat yang kadang kurang layak sebagai ruang bermain seperti ruang sirkulasi dan ruang publik komersil(sosiofugal). (Deti Febriyana, Y. Basuki. 2017).

2. memberikan alat permainan edukatif pada anak-anak saat mereka sedang bermain, merupakan hal penting mengingat banyak sekali manfaat yang bisa dipetik dari alat permainan edukatif tersebut (Yudho Buwono, 2007: 14).

3. “empat aspek utama dalam perkembangan sosial emosional, yaitu empati, afiliasi dan resolusi konflik, dan kebiasaan positif.” (Suyatno, 2005).

4. Standar Tingkat Pencapai Perkembangan Anak (STPPA) PAUD Kurikulum 2013 PERMENDIKBUD NO 137 2014 .....aspek sosial emosional anak di usia 5-6 tahun.

Permasalahan :

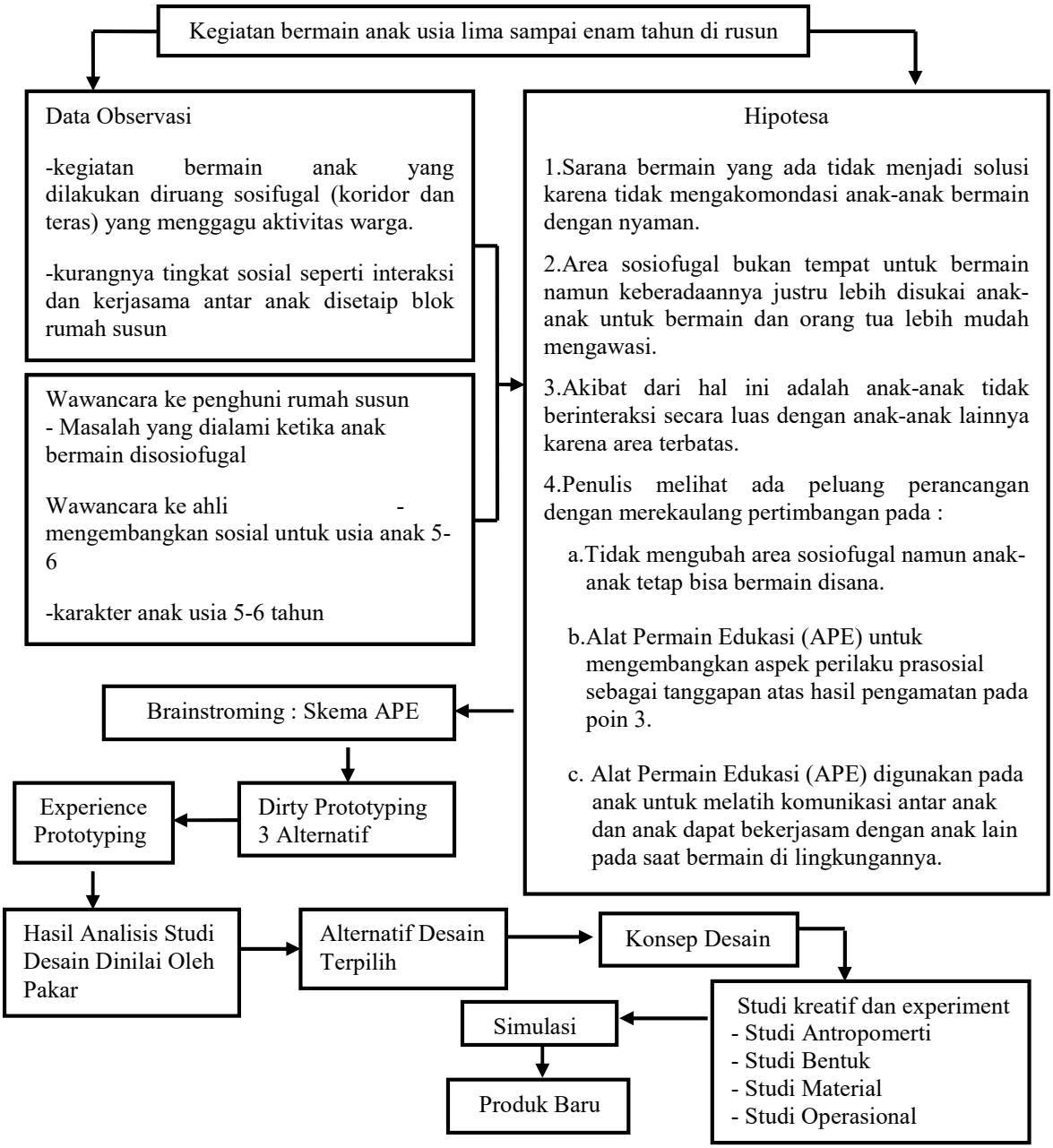
Hasil pengamatan menunjukan bahwa anak-anak di rumah susun jarang memanfaatkan taman bermain. Anak-anak justru menggunakan ruang sosiofugal seperti koridor, jalan kecil, parkiran dan teras, untuk bermain. Penyebab anak tidak bermain di taman bermain karena beberapa alat permainan rusak dan taman bermain jauh dari rumah, oleh karena itu anak memanfaatkan area sosiofugal untuk bermain,anak bermain diarea sosifugal lebih memudahkan orang tua untuk mengawasi anak bermain, dan hasil dari reloksasi dearah membuat anak-anak harus pindah kerumah susun dan anak-anak mulai beradaptasi kembali dengan teman baru, dari hasil pengamatan anak tidak berinteraksi secara luas dengan anak lain karena berbeda blok rusun.

Usulan Solusi Desain

Perancangan media Alat Permain Edukasi (APE) untuk mengembangkan perilaku prasosial anak usia lima sampai enam tahaun di ruang sosiofugal rumah susun

1.8.Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan adalah metode *experience prototyping*, yaitu menguji beberapa skema permainan terhadap pengguna dan mengambil point-point penting hasil umpan balik dari pengguna untuk dikembangkan menjadi produk. Pengguna yang dimaksud adalah anak usia lima sampai enam tahun di lingkungan rumah susun.



Gambar 1.2 Bagan Metode Perancangan

1.9. Sistematika Penulisan

- Bab 1 memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, batasan masalah, ruang lingkup, metode pengumpulan data, sistematika perancangan, kerangka berpikir dan sistematika penulisan.
- Bab 2 memuat landasan-landasan teori yang berkaitan mengenai permasalahan yang diangkat dan ruang lingkup penelitian yang dikaji.
- Bab 3 memuat data hasil survey, hasil wawancara dengan narasumber yang ahli di bidangnya dan pengamatan lapangan secara langsung
- Bab 4 memuat konsep desain dan solusi desain.
- Bab 5 memuat kesimpulan proses perancangan. Pada bab ini dikemukakan juga saran-saran untuk pengembangan desain yang lebih baik.