BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunitas merupakan sekumpulan individu dalam suatu masyarakat yang berada dalam sebuah kehidupan bermasyarakat yang memiliki ketertarikan pada hal yang sama. Dalam Soerjono Soekanto dalam (Santosa, 2004:83) *community* dapat diterjemahkan sebagai "masyarakat setempat" baik suatu kelompok besar dan kecil hidup bersama dan merasakan untuk memenuhi kepentingan hidup yang utama maka disebut masyarakat setempat. Pembuatan komunitas dipengaruhi beberapa aspek seperti pendekatan geografis, ekonomi, dan daya tarik. Dengan beragamnya jenis masalah-masalah sosial di Indonesia, mulai bermunculan hadirnya sebuah komunitas. Salah satunya adalah komunitas untuk anak dengan fokus bermain dan belajar. Di kota Bandung sendiri ada beberapa komunitas yang memiliki tujuan untuk anak bermain dan belajar, sebagai berikut:

No	Nama Komunitas	Lokasi	Tujuan Komunitas
1.	Komunitas Tanpa Batas @tanpabatas.bdg	Jalan RE Martadinata, Kiaracondong-Soekarno Hatta, Bandung.	Memberikan anak jalanan dan kaum marjinal pendidikan matematika, callistung dan agama.
2.	Komunitas Save Street Child @sschildbandung	Buah Batu Bandung	Memberdayakan anak jalanan untuk berkreasi dengan kegiatan positif dengan aspek pendidikan dan pemberdayaan kreatifitas
3.	Komunitas Eduvolunteer @eduvolunteer	Antapani dan Cipanjalu, Bandung	Memberdayakan anak-anak di sekitaran Antapani dan Cipanjalu dengan konsep bermain dan belajar
4.	Komunitas Matahari Kecil @mataharikecil_id	SMP Terbuka Matahari Kecil Soekarno Hatta	Pembuatan SMP Terbuka untuk anak-anak dari keluarga kurang mampu.

5.	Komunitas Hong @komunitashong	Dago, bandung.	Komunitas yang menaungi dan mengadakan workshop tentang permaina tradisional Sunda
6.	Komunitas Rumah Lentera @rumah.lentera	Gang Sugema, Terusan Buah Batu Bandung	Komunitas yang menaungi dan memberikan wadah bermain dan belajar anak-anak Gang Sugema.
7.	Komunitas Ruang Mimpi @ruang.mimpi	Pasar Impun, Mandalajati Bandung	Komunitas yang menaungi anak-anak Pasar Impun untuk bermain, belajar, membaca.

Sumber: Olahan Penulis, 2019

Gambar 1. 1 Logo Rumah Lentera

Sumber: Google (diakses pada 25 Mei 2019 Pukul 19.00 WIB)

Rumah Lentera merupakan satu dari tujuh komunitas yang memiliki konsep bermain dan belajar di kota Bandung yang dibentuk oleh Prima Arief yang dikenal dengan Mas Prima. Dengan tujuan menciptakan ruang yang aman dan nyaman untuk kegiatan bermain pada anak-anak Gang Sugema, Rumah Lentera hadir untuk memberikan inovasi dalam ragam kesederhanaan. Komunitas Rumah Lentera ini merupakan komunitas yang bergerak sendiri atau bersifat Independen tanpa ada naungan yayasan atau organisasi dan berdasarkan inisiatif seorang warga Gang Sugema itu sendiri. Rumah Lentera memfasilitasi anak-anak yang masih duduk dibangku sekolah dasar hingga bangku menengah atas yang tinggal di Gang Sugema, Buah Batu Bandung. Komunitas ini memfokuskan bagaimana mengembangkan

potensi non-akademik yang dimiliki setiap anak. Kegiatan non-akademik merupakan kegiatan yang mengasah kemampuan *softskill* seorang anak. Kegiatan yang dilakukan seperti silat, perkusi, teater, nyanyian Anak Lentera, seni kriya, tari, olahraga, dan kelas kondisional (kelas kondisional merupakan kelas yang anak-anak inginkan) yang dilakukan secara rutin dimulai pada hari Senin hingga Sabtu.

Prima Arief Febriyanto

Penerang Anak-anak

BERMULA dari kerusahan melihat anak-anak di lingkungannya bermain, **Prima Arief Febriyanto** (23) lantas menggagas komunitas pendidikan alternatif bernama Rumah Lentera. Hanya menggunakan tempat berupa bekas pos yang berukuran kecil, Rumah Lentera diharapkan dapat menjadi penerang bagi anak-anak di Gang Sugema, Jalan Terusan Buahbatu, Kota Bandung.

"Zaman saya kecil dulu, kan banyak sawah dan tempat main. Sekarang sawah jadi perumahan elite. Akhirnya, [illegible] bermain di jalanan. Saya lalu berpikir, bagaimana membikin tempat bermain sekaligus belajar. Jadi, bukan belajar formal seperti di sekolah, tapi belajar alternatif. Disesuaikan dengan keinginan mereka mau belajar apa," kata Prima di Bandung, Jumat (13/10/2017).

Pada 10 Oktober 2017, Rumah Lentera tepat berusia satu tahun. Di usia tersebut, Rumah Lentera sudah mulai mendapat apresiasi dari masyarakat. Padahal, pada awal kemunculannya sempat ada penolakan. Kini hampir setiap hari sekitar 30 anak seumuran SD/SMP biasa berkegiatan di Rumah Lentera sehingga terkadang rumah orangtua Prima pun ikut digunakan.

"Ultahnya 10 Oktober, tapi mau dirayakan 22 Oktober nanti. Tema yang mau diangkat ialah Rumah Lentera #1 Jangan Takut Bermimpi. Pas perayaan, nanti akan [illegible] seni dari berbagai komunitas anak, pameran karya anak-anak, lapakan warga, dan lain-lain. Warga juga ingin ada pemeriksaan kesehatan gratis, tapi saya masih mengupayakannya," kata pemuda lulusan SMA yang bekerja sebagai penyablon kaus itu. **(Hendro Husodo/"PR")*****

Gambar 1. 2 Koran Pikiran Rakyat

Sumber: Dokumen Pribadi Pengajar Komunitas Rumah Lentera Oktober 2017

Kelas ini dilakukan setelah anak menyelesaikan tanggung jawab pendidikan formal di sekolah masing-masing. Komunitas ini berusaha mewadahi potensi setiap anak dengan mengikutsertakan anak seperti dalam menghias gang Sugema, mengikuti acara komunitas yang melibatkan karya seni anak, mencari wadah dari relasi terdekat untuk anak dapat menyalurkan potensinya baik di dalam atau di luar lingkungan gang Sugema.

Rumah Lentera sudah menaungi sejumlah 40 anak yang merupakan anak warga asli Gang Sugema. Anak-anak warga yang memang terlahir dari kondisi keluarga dengan tingkat ekonomi rendah dengan kondisi lingkungan hidup tidak memadai. Selain itu, Gang yang terletak bersebrangan oleh Gang Sugema adalah tempat yang kurang aman bagi anak-anak, karena terkenal oleh lingkungan preman, anak jalanan dengan istilah "ngemel" yaitu palakan liar ke truk-truk di Tol Buah Batu. Maka dari itu, salah satu upaya yang dilakukan para pengajar Rumah Lentera untuk melindungi kehidupan anak-anak yang berada di satu lingkungan yang sama dengan cara membangun komunitas Rumah Lentera agar anak memiliki wadah untuk bermain dengan aman dan nyaman sebagaimana kebutuhan seorang anak pada usianya.

Gambar 1. 3 Aktifitas Mural Rumah Lentera

Sumber: Instagram Rumah Lentera @rumah.lentera

Komunitas ini menerapkan pola edukasi alternatif, dimana pola edukasi alternatif untuk mengajarkan bahwa ada pola edukasi lain selain edukasi yang diajarkan sekolah-sekolah formal pada umumnya. Dengan pola alternatif, pelajaran yang diajarkan oleh anak-anak dikemas semenarik dan sekreatif mungkin agar anak-anak bisa menyerap nilai dari suatu pelajaran lebih mudah. Selain menerapkan pola edukasi alternatif, Komunitas menerapkan sebuah metode terapi *Art* atau *art therapy* dimana kesenian menjadi terapi untuk setiap anak dalam meluapkan emosinya. Psikolog keluarga Monty Prawiratirta yang memperkenalkan konsep terapi seni karena ia menganggap bahwa pendidikan Indonesia membuat mayoritas anak Indonesia tidak terlalu berekspresi. Dengan seni anak dapat melepaskan emosi yang positif dan mampu proses tumbuh kembang anak untuk masa depan anak tersebut (Sherlita, 2012). Selain itu, Aterapi dapat membantu anak-anak untuk meluapkan rasa trauma. Komunitas rumah lentera mengemukakan bahwa ada satu anak yang menjadi korban penculikan dan pemerkosaan. Melihat keadaan ini komunitas Rumah Lentera membantu dengan memberikan terapi seni untuk membantu menyembuhkan dan membantu proses pemulihan trauma pada anak tersebut melalui sebuah media seni. Selain itu, *Art therapy* dari metode ini digunakan untuk saat-saat anak yang mengetahui isu penggusuran tiga tahun terakhir dimana penggusuran tersebut untuk pembuatan kereta cepat (KCJB) oleh PT KAI yang belum mendapatkan kepastian

yang jelas akan isu ini. Untuk mengurani kekhawatiran anak, metode ini dimasukkan dalam proses belajar dalam kegiatan kelas di Rumah Lentera.

Gambar 1. 4 Berita Online Rumah Lentera

Sumber: www.jabarekspres.com (Akses: 25 Maret 2019 14.56)

Rumah Lentera yang memfokuskan tujuan pendirian komunitas anak-anak dengan konsep bermain dan belajar karena melihat anak-anak gang Sugema yang tidak memiliki lahan bermain karena padatnya bangunan penduduk, sedangkan kegiatan bermain merupakan kebutuhan dasar anak pada usia dini. Kegiatan bermain merupakan sebuah aktivitas yang diperlukan pada anak-anak usia dini untuk mengembangkan kreativitas anak melalui imajinasi yang disalurkan dengan komunikasi verbal ataupun non-verbal. Kegiatan bermain menurut Piaget (dalam Christianti, 2017) dapat mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa datang, dimana yang berkaitan sebuah otak yang aktif adalah kondisi yang baik untuk menerima pelajaran. Menurut Freud (dalam Christianti,2017) dengan kegiatan bermain dan berfantasi anak dapat mengemukakan harapan-harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata. Dengan bermain seorang anak dapat merasa memiliki dan menjadi sebuah bagian dalam kelompok, di dalam itu mereka dapat belajar bekerja sama dan menerima perbedaan. Bermain juga membantu mengembangkan aspek kognitif seperti mengembangkan kemampuan

berbahasa, perspektif, kreativitas dan ingatan (Christianti, 2017). Selain itu, proses bermain yang perlu diperhatikan adalah lingkungan. Lingkungan anak bermain merupakan salah satu faktor penentu untuk anak tumbuh dan berkembang. Lingkungan merupakan pemberi pengaruh pada proses komunikasi manusia karena proses komunikasi tidak berlangsung di ruang hampa (Iriantara, 2014:8). Selain itu, faktor lingkungan atau yang disebut faktor eksogen merupakan segala materiil dan stimuli yang ada di dalam dan di luar diri anak (Khodijah, 2014:38). Dengan melihat kondisi lingkungan Gang Sugema yang mayoritas adalah keluarga menengah kebawah, komunitas ini menjadikan lingkungan bukan penghalang untuk menciptakan karakter anak. Anak merupakan generasi penerus bangsa, menciptakan insan-insan berakhlak mulia dengan penanaman nilai-nilai yang diciptakan. Pengertian anak dalam konsep kesejahteraan anak sebagaimana yang ditetapkan oleh UU No.4 Tahun 1979 tentang kesejahteraan anak, yaitu anak berhak atas kepeliharaan dan perlindungan, baik semasa dalam kandungan, dalam lingkungan masyarakat yang dapat menghambat atau membahayakan perkembangannya, sehingga anak tidak lagi menjadi korban dari ketidakmampuan ekonomi keluarga dan masyarakat. Ditegaskan dalam UU No.4/1979 Pasal 1 ayat 2, disebutkan bahwa "anak adalah seseorang yang belum mencapai umur 21 (dua puluh satu) tahun dan belum pernah kawin" (Marliani, 2016:42).

Maka dari itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan melihat bagaimana pola komunikasi yang terjadi dalam Rumah Lentera antara pengajar dengan anak-anak Rumah Lentera yang merupakan anak-anak warga gang Sugema. Pola komunikasi yang dibangun dalam berinteraksi untuk membantu mengembangkan kemampuan anak demi mencerdaskan kehidupan generasi anak di Gang Sugema.

1.2 Fokus Penelitian

Bagaimana pola komunikasi kelompok komunitas Rumah Lentera antara pengajar dengan anak-anak rumah lentera?

1.3 Identifikasi Masalah

Bagaimana pola komunikasi yang terbangun antara pengajar Rumah Lentera dengan Anak Rumah Lentera?

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk menggambarkan pola komunikasi yang terbangun antara pengajar dengan Anak Rumah Lentera.

1.5 Manfaat dan Kegunaan Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi perkembangan penelitian Ilmu Komunikasi khususnya mengenai bagaimana pola komunikasi dalam sebuah komunitas.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan pengetahuan kepada masyarakat bagaimana komunikasi yang terjalin antara Pengajar kepada anak-anak dan bagaimana anak kepada pengajar dalam guna menjaga sebuah keharmonisan dan sinergis di sebuah komunitas.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Untuk penelitian ini, peneliti akan melakukan penelitian secara langsung di tempat kegiatan Komunitas Rumah Lentera yang terletak di Gang Sugema Bandung RT7/RW6, Terusan Buah Batu, Kota Bandung.

1.6.2 Waktu Penelitian

Tabel 1. 1 Waktu Penelitian

No	Tahapan Penelitian	Januari 2019				Februari 2019				Maret 2019				Apri 2019				Mei 2019			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pencarian tema penelitian dan Pra-riset penelitian																				
2.	Menyusun BAB I, II, dan III.																				
3.	Desk Evaluation																				
4.	Menyusun BAB IV dan V																				
5.	Sidang Skripsi																				

Sumber: Olahan Penulis, 2019