

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Padatnya penduduk di kota Bandung yang setiap tahunnya bertambah. Pembangunan perumahan penduduk dan pembangunan area komersil di Kota Bandung mengakibatkan lahan bermain menjadi sempit. Padatnya aktifitas tersebut berdampak pada ruang bermain anak-anak yang semakin berkurang. Saking padatnya area pembangunan tersebut anak-anak memilih tempat bermain yang tidak semestinya. Bahkan tempat bermain tersebut adalah tempat yang berbahaya bagi keselamatan anak. Sempitnya lahan bermain untuk anak akan berdampak pada psikologis anak, karena salah satu penunjang perkembangan pola pikir seorang anak adalah dengan cara bermain.

Aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak dimaksudkan untuk melatih kepekaan indera, reflek gerak seorang anak, melatih perkembangan reflek otak, dan interaksi sosial pada anak. Namun, melihat kepadatan ruang yang ada di kota Bandung mengakibatkan lahan bermain anak semakin hari semakin sedikit. Saat anak-anak mencari tempat untuk bermain, mereka memilih tempat yang tidak semestinya untuk bermain, seperti di jalan gang, di kuburan, di trotoar. Bahkan yang lebih mirisnya anak-anak bermain di pinggir jalan raya tempat berbahaya bagi anak-anak.

Bermain merupakan aktivitas yang paling disenangi oleh anak kecil maupun orang dewasa juga masih menyukai bermain. Aktivitas bermain pada dasarnya dilakukan dengan cara suka cita, bukan karena terpaksa. Menurut Hurlock (1997) kegiatan bermain dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Berbeda dengan bekerja, bekerja merupakan kegiatan yang berorientasi pada hasil akhir, sedangkan bermain tidak. Hasil akhir dalam kegiatan bermain bukanlah sesuatu hal yang penting. Kegiatan dalam bermain menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, sedangkan dalam bekerja efek tersebut tidak selalu muncul.

Arena bermain merupakan tempat yang memang semestinya untuk bermain. Namun keterbatasan lahan membuat arena bermain menjadi tidak efektif. Banyak wilayah yang bisa dimanfaatkan lahan bermain, namun tempat tersebut dialihfungsikan oleh orang dewasa. Ketersediaan lahan bermain disekitar wilayah penduduk menjadi tidak ada.

Adapun ketersediaan lahan bermain, namun jarak dari rumah ke lahan bermain jauh. Alhasil anak-anak bermain di tempat yang tidak semestinya.

Padatnya sebuah wilayah bisa memicu terjadinya bencana kebakaran lantaran kecerobohan manusia maupun faktor kesengajaan pada manusia. Bencana kebakaran bisa mengakibatkan kerugian secara material maupun korban jiwa. Pemicu terjadinya bencana tersebut bersumber dari penyalahgunaan api dan penyalahgunaan barang-barang elektronik yang melebihi batasan pemakaian barang tersebut. Bencana tersebut bisa diantisipasi dengan pemahaman terhadap mitigasi bencana kebakaran. Bencana kebakaran juga bisa dicegah sebelum bencana tersebut terjadi. Masyarakat umum masih belum memiliki pemahaman terhadap upaya penanganan, pencegahan, maupun mitigasi terhadap bencana kebakaran. Untuk itu pemahaman tersebut harus dimiliki sejak dini.

Pencegahan bencana kebakaran masih sepenuhnya masyarakat masih belum mengetahui. Pengetahuan tentang pencegahan sebelum terjadinya bencana kebakaran dari masyarakat masih minim. Seharusnya pengetahuan tentang pengetahuan dan penanggulangan bencana kebakaran (seperti tidak menggunakan fitting berlebihan, penanggulangan gas bocor) harus dimiliki oleh masyarakat agar tidak terjadi kerugian secara material. Proses penanganan terhadap bencana kebakaran oleh masyarakat masih belum ada. Masyarakat masih menunggu Pasukan Pemadam Kebakaran tiba dan menunggu instruksi dari Pasukan Pemadam Kebakaran. Kelengkapan alat pemadam kebakaran tingkat rumah tangga masyarakat masih belum memiliki. Seharusnya alat-alat pemadam kebakaran tingkat rumah tangga (Hidrante, Apar, *Smoke Detector*, *Spinker*) dimiliki agar saat terjadi kebakaran segera diatasi agar api tidak merambat.

Untuk melatih daya tanggap seorang anak memerlukan kegiatan yang memiliki kesenangan bagi anak. Kegiatan bermainlah yang dapat melatih cara berfikir anak karena kegiatan bermain adalah kegiatan yang paling disenangi oleh anak daripada belajar. Proses bermain itu sendiri mampu mengasah otak sehingga pada kegiatan bermain bisa menjadi proses belajar secara tersirat. Namun pada metode pembelajaran sekolah seringkali memaksa anak untuk mengerti, memahami, dan menguraikan teori yang dipelajari di sekolah. Proses belajar di sekolah memiliki unsur paksaan sehingga proses belajar tidak memiliki unsur ketertarikan.

Produk mainan yang sering dijumpai sudah begitu banyak. Produk mainan yang dirancang semuanya memiliki tujuan untuk apa diciptakan mainan tersebut. Kategori mainan yang diciptakan ada berbagai macam sesuai dengan pola bermain pada produk mainan tersebut. Mainan juga harus memiliki daya tarik oleh pengguna dan pembeli. Rata-rata yang memiliki daya beli mainan adalah orangtua. Orangtua akan mempertimbangkan mainan seperti apa yang akan dibeli dan diberikan oleh anaknya. Pertimbangan tersebut berupa manfaat dari mainan, visual dari mainan, dan material apa yang digunakan pada mainan tersebut. Faktor yang paling menonjol pada daya beli orang tua adalah manfaat mainan tersebut. Manfaat mainan harus memiliki sisi edukasi pada mainan tersebut.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, disimpulkan beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi.

- 1) Padatnya wilayah Kota Bandung setiap tahunnya bertambah.
- 2) Jarak rumah penduduk yang berdekatan merupakan tanda bahwa daerah tersebut memiliki wilayah yang padat.
- 3) Padatnya sebuah wilayah mengakibatkan tempat bermain untuk anak-anak belum difasilitasi .
- 4) Tidak adanya fasilitas bermain untuk anak-anak mengakibatkan anak-anak memilih tempat bermain yang berbahaya
- 5) Rawan terhadap bencana kebakaran rumah.

1.3. Rumusan Masalah

Dari proses identifikasi masalah yang telah dilakukan, terdapat beberapa poin permasalahan yang dapat dikaji menjadi rumusan masalah.

- 1) Bagaimana memanfaatkan lahan sempit sebagai arena bermain untuk anak?
- 2) Bagaimana cara menerapkan alat bermain dengan kondisi lingkungan?
- 3) Bagaimana merancang permainan yang melatih mitigasi bencana kebakaran?

1.4. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang dihasilkan, pembatasan ruang lingkup permasalahan diperlukan untuk mencegah konteks pembahasan yang berlebihan. Pembatasan masalah yang didapat dituangkan sebagai berikut.

- 1) Merancang arena bermain di lahan sempit agar anak-anak dapat bermain di wilayah sekitar.
- 2) Mencegah anak-anak untuk tidak bermain di tempat berbahaya
- 3) Melatih anak-anak untuk mengenalkan proses mitigasi bencana kebakaran.

1.5. Manfaat

- 1) Memberikan tempat bermain untuk anak di lingkungan kota yang sempit
- 2) Memberikan fasilitas bermain untuk anak
- 3) Menyesuaikan alat bermain dengan lingkungan padat penduduk

1.6. Tujuan

- 1) Mengatasi permasalahan tidak adanya ruang bermain untuk anak
- 2) Menjaga anak agar tidak bermain di tempat yang berbahaya
- 3) Memiliki alat bermain yang memberikan edukasi tentang mitigasi bencana kebakaran

1.7. Metode Penelitian

Penyelesaian permasalahan menggunakan metode eksperimental yang dimana penelitian yang dilakukan dengan cara memanipulasi atau mengontrol situasi dan kondisi alamiah, sehingga menciptakan kondisi buatan. Penelitian ini hanya bisa dilakukan apabila peneliti memungkinkan untuk memanipulasi objek penelitian, serta dapat melakukan kontrol yang disengaja terhadap objek tersebut. Maka ada 3 hal pokok yang dilakukan dalam metode penelitian eksperimental, yaitu manipulasi, kontrol dan pengamatan. penelitian eksperimental ialah untuk mengetahui kemungkinan sebab-akibat dari satu atau lebih perlakuan kondisi eksperimen yang diberikan kepada satu atau lebih kelompok eksperimen. (Isaac dan Michael, 1977).

Tujuan penelitian	Taraf Penelitian	Cara Berfikir	Metode dan Teknik
Eksploratif	Deskriptif	Analisa	Survei Studi Analisis

Tabel 1.1 Metode Penelitian

Sumber : Penulis, 2018

Menurut Nazir (1988), metode eksperimental merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki. Menurut Whitney (1960), metode eksperimental adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat.

1.8.Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan yang diterapkan penulis untuk menyajikan gambaran singkat mengenai permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan ini, sehingga akan memperoleh gambaran yang jelas tentang isi dari penulisan ini. Tentang isi dari penulisan ini terdiri dari tiga bab diantaranya:

BAB I. Pendahuluan

Menjelaskan secara garis besar, yang terdiri dari latar belakang, ruang lingkup garapan, tujuan dan manfaat garapan, waktu dan tempat garapan, metodologi, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II. Tinjauan Umum

Menjelaskan mengenai objek yang akan digunakan. Isi dari tinjauan umum tersebut berupa tinjauan pustaka, yaitu tentang teori-teori yang berkesinambungan dengan perancangan tersebut, dan tinjauan empirik yaitu objek lokasi yang diangkat permasalahan.

BAB III. Analisis Aspek Desain

Bab analisis aspek desain terdapat penjabaran analisis perancangan yang terbagi dalam aspek-aspek terkait untuk dijadikan pertimbangan dan batasan desain. Bahasan-bahasan tersebut disimpulkan dan dijadikan hipotesa.

BAB IV Konsep Perancangan

Bab ke empat berisi seluruh pembahasan mengenai seluruh hasil penelitian dan gagasan perancangan yang dibuat hingga bentuk visual desain akhir. Pada konsep perancangan akan dijelaskan secara mendetail tentang konsep visual produk, yang meliputi pembahasan berupa pemilihan objek, pemilihan warna, pemilihan material dan pemilihan bentuk. Hal ini bertujuan sebagai penjelasan akan hasil akhir dari penelitian maupun perancangan tersebut.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab kesimpulan dan saran berisi penjelasan hasil luaran yang diperoleh perancang selama masa penelitian berupa kesimpulan dan saran. Kesimpulan akan berisikan rangkuman singkat perancangan, mencakup kekurangan maupun kelebihan produk yang dialami oleh perancang. Saran berisi masukan untuk mengurangi kesalahan yang terjadi dalam merancang juga panduan dalam melakukan pengembangan pada konsep yang serupa.