

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bermain merupakan sebuah kegiatan yang sangat diperlukan oleh anak-anak. Karena fase anak-anak merupakan fase bermain. Dari bermain tersebut, anak-anak juga dapat berkembang, mulai dari perkembangan fisik, emosi, kognitif dan sosial.

Bermain tidak otomatis melainkan dipelajari. Bermain merupakan salah satu faktor terpenting dalam pembelajaran anak tentang cara berinteraksi dengan anak lain. Bermain mengembangkan pemikiran abstrak, kemampuan berimajinasi serta kreatif dan memproyeksikan secara imajinatif. Prinsip bermain adalah memahami bahwa memperkaya kedua sisi otak, otak kanan dan kiri. Jadi bermain dengan cerdas menjadi penting untuk anak dalam mengumpulkan pengalaman yang penting bagi perkembangan.

Kegiatan bermain juga membutuhkan sebuah media, entah media tersebut merupakan sebuah objek ataupun subjek. Sebagai contoh objeknya adalah seperti taman bermain yang disediakan di ruang publik. Taman tersebut berisi sebuah wahana yang menunjang kegiatan bermain anak-anak. Namun pada kenyataannya, banyak wahana-wahana dari taman bermain tersebut yang kurang layak pakai. Bahkan, pada zaman sekarang lahan sebagai taman bermain pun sudah sangat sedikit. Banyak lahan-lahan yang digunakan sebagai areal hunian ataupun bangunan komersial. Khususnya pada daerah perkotaan yang padat penduduk.

Area pemukiman padat pada umumnya memiliki karakteristik seperti kurangnya ruang terbuka, padat bangunan, (permanen atau *semi* permanen), tidak teratur dan tidak memiliki sarana dan prasarana lingkungan yang memenuhi standar. Selain itu, pemukiman padat juga memiliki potensi adanya masalah kebakaran.

Salah satu daerah yang memiliki kepadatan penduduk tinggi di Bandung adalah Cicadas. Daerah Cicadas memiliki potensi kebakaran yang cukup tinggi,

Anak-anak yang tinggal di area padat penduduk tidak memiliki area atau wahana bermain. Beberapa dari mereka memilih untuk bermain *gadget* daripada bermain bersama sebayanya. Anak-anak yang bermain di luar, biasanya bermain di depan rumah mereka, dan terkadang mereka bermain di jalan yang mana hal tersebut dapat membahayakan mereka.

Pada kesempatan kali ini tim penulis berangkat dari masalah sedikitnya lahan bermain bagi anak-anak untuk dijadikan pembahasan. Berbekal dengan masalah dari fenomena tersebut dan data hasil survey di lapangan, tim penulis ingin mengangkat judul “Percangan Mainan Anak Berbasis Edukasi Masalah Kebakaran di Bandung”.

Pada kesempatan ini juga tim penulis akan membahas masalah pemanfaatan lahan kecil sebagai arena bermain anak, bagaimana cara pemanfaatan lahan tersebut, membuat produk mainan anak yang sesuai dengan lahan sempit, merancang mainan anak yang sesuai dengan fleksibilitas dan mencerminkan pribadi anak-anak yang ceria dan periang, serta dapat memberikan fasilitas mainan berbasis edukasi tentang masalah kebakaran agar anak dapat bermain sambil belajar.

1.2 Identifikasi Masalah

- Kurangnya lahan bermain dan fasilitas untuk anak-anak khususnya di area yang padat penduduk.
- Banyak anak-anak yang bermain di area yang tidak seharusnya menjadi area bermain.
- Area pemukiman padat yang rawan dengan masalah kebakaran.

1.3 Rumusan Masalah

- Bagaimana ide dan konsep untuk memanfaatkan lahan kecil sebagai arena bermain anak di area pemukiman padat.

- Bagaimana membuat sebuah produk yang sesuai dengan fleksibilitas dan pribadi anak-anak yang ceria, sesuai dengan tempat tinggal mereka serta berbasis edukasi agar anak dapat belajar sambil bermain.

1.4 Batasan Masalah

- Pengguna produk ini adalah anak-anak (8-12 tahun).
- Perancangan produk ini menggunakan konsep yang ergonomis dan estetis agar mainan anak lebih *Fit-to-User* dan dapat menarik perhatian anak-anak.
- Produk mainan ini akan ditempatkan di area padat penduduk.

1.5 Tujuan

- Merancang sebuah produk dengan output mainan anak yang sesuai dengan lahan yang kecil.
- Mengaplikasikan ilmu Desain Produk sebagai penyelesaian masalah di bidang Toys.
- Memanfaatkan lahan kecil sebagai arena bermain anak.
- Merancang mainan yang berbasis edukasi.

1.6 Manfaat

- Memanfaatkan ilmu Desain Produk sebagai penyelesaian masalah.
- Anak-anak lebih merasa nyaman saat bermain.
- *Output* mainan yang *Fit-to-User*
- Agar anak-anak dapat belajar sambil bermain.

1.7 Metodologi Pengumpulan Data

1.7.1 Observasi

Tim penulis melakukan observasi ke beberapa tempat padat penduduk di daerah Bandung guna mengetahui situasi dan kondisi sebenarnya yang terjadi di daerah tersebut.

1.7.2 Wawancara

Tim penulis mewawancarai pihak RT dan RW di daerah kelurahan Coblong, Kecamatan Cipaganti, Bandung untuk mengetahui jumlah penduduk yang tinggal di daerah tersebut dan mencari informasi tentang kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak-anak di daerah pemukiman terkait.

1.7.3 Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan secara bersamaan dengan observasi dimana tim penulis terjun langsung dalam kegiatan observasi.

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. Analisa Aspek Desain

Bab analisis aspek desain terdapat penjabaran analisis perancangan yang terbagi dalam aspek-aspek terkait untuk dijadikan pertimbangan dan batasan desain.

Bab IV. Konsep Perancangan

Pada bab ini berisikan tentang data asli, pertimbangan desain, gagasan awal perancangan, deskripsi produk, *mind mapping*, *moodboard*, *image chart*, produk kompetitor, *blocking area*, sketsa alternatif, sketsa *final*, 3D model, gambar teknik, foto studi model, serta standar operasional produk.

Bab V. Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran mengenai perancangan produk.