

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Urgensi dari mainan anak nampaknya tidak bisa dirasakan oleh semua kalangan anak-anak terkhususkan bagi anak-anak yang kurang mampu. Sebagaimana menurut (Sandora, 2019) ada pembicaraan terhadap nasib dan penderitaan orang-orang yang tidak mampu itu. Hampir pada berbagai pemerintahan kota di segenap pelosok Nusantara, tak ada prakarsa-prakarsa yang bersifat manusiawi untuk memberikan alternatif pekerjaan kepada masyarakat yang membutuhkan. Artinya rezim-rezim kekuasaan pada berbagai tingkatam abai terhadap nasib masyarakat tersebut. Langsung maupun tak langsung, realitas ini berpengaruh terhadap proses pendidikan anak-anak dari kalangan masyarakat yang membutuhkan. Sebagaimana kemudian dapat disimak secara kasat mata, anak-anak kaum marginal tak mendapatkan pendidikan secara layak.

Kondisi pendidikan edukasi bagi anak-anak marginal rentang usia dibawah 6 tahun tentunya dapat dikatakan berbanding terbalik dengan keputusan Presiden No.36 tahun 1990 tentang hak-hak anak yang salah satu point nya membahas bahwa anak memiliki hak untuk tumbuh dan berkembang. Setiap anak berhak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan potensinya semaksimal mungkin. Anak berhak memperoleh Pendidikan baik formal maupun informal secara memadai. Konkritnya anak berhak diberi kesempatan untuk bermain, berkreasi, dan beristirahat.

Mainan sendiri menjadi hal yang perlu diperhatikan ketika pertumbuhan anak, mengingat tumbuh kembang anak yang pernah menggunakan alat permainan mempunyai perbedaan dalam pemberian stimulasi, anak yang pernah menggunakan permainan anak, akan mendapatkan stimulasi yang lebih, dibandingkan anak yang tidak menggunakan permainan edukatif (Karli, 2007) perlu ditekankan kembali hal tersebut dapat mempengaruhi perkembangan anak, banyak penelitian menunjukkan

betapa masa dini, yaitu masa lima tahun ke bawah, merupakan *golden ages* (masa keemasan) bagi perkembangan anak. Salah satu hasil penelitian menyebutkan bahwa pada usia 4 tahun kapasitas kecerdasan anak telah mencapai 50% (Mutiah, 2015).

Melihat kesenjangan sosial yang terjadi terkhususkan pada anak-anak, sebetulnya salah satu solusi untuk mengurangi permasalahan tersebut adalah dengan penerapan ekonomi sirkular. Ellen Macarthur Foundation menjelaskan bahwa Ekonomi sirkular sendiri merupakan sebuah cara untuk memperpanjang siklus hidup dari sebuah produk, bahan baku, serta sumber daya yang dimiliki untuk digunakan Kembali selama mungkin. Dengan menggunakan cara ini dapat mengatasi ketimpangan sosial dengan cara *reuse* atau memperpanjang usia sebuah produk dengan penjaan dan memberikannya pada orang lain yang membutuhkan, bukan hanya permasalahan tersebut, tetapi juga dapat mengurangi limbah dan polusi, serta meregenerasi sistem alam (kementrian PPN/Bappenas, Embassy of Denmark, UNDP, 2021)

Berkaca dari fenomena tersebut, dirasa perlunya sebuah solusi yang memberikan akses kepada anak yang membutuhkan agar bisa memiliki media edukatif yang layak. Dengan media ini besar harapannya agar anak-anak yang membutuhkan bisa merasakan hal yang sama yaitu edukasi yang optimal sebagaimana yang dirasakan oleh kebanyakan anak-anak lainnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari latar belakang yang dipaparkan pada penelitian ini adalah:

1. Kurangnya informasi bagi sebagian masyarakat yang hendak mendonasikan mainannya ke tempat-tempat yang membutuhkan.
2. Kurangnya akses penyaluran mainan terhadap anak-anak yang membutuhkan ataupun tempat-tempat yang menampung anak-anak yang membutuhkan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dilampirkan, maka rumusan masalah yang akan dijadikan bahan penelitian adalah sebagai berikut :

Bagaimanakah rancangan media yang dapat membantu masyarakat terutama orangtua dalam mendapatkan informasi dan akses terkait cara mendonasikan mainannya ke tempat-tempat yang membutuhkan.

1.4 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian ini dapat terfokuskan dengan baik. Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa (*What*)

Objek berupa perancangan website untuk mempermudah orangtua dalam mendapatkan informasi cara mendonasikan mainan maupun akses untuk bisa mendonasikan mainannya.

2. Siapa (*Who*)

Primary Target

Target pengguna platform ini adalah orangtua dengan profesi ibu rumah tangga, Guru, Pekerja Kantoran, Karyawan Swasta, Pebisnis dan sebagainya dengan rentang usia 20 - 30 tahun.

Secondary Target

Orangtua dengan rentang usia 30 – 40 tahun.

3. Dimana (*Where*)

Target pasar dari penggunaan aplikasi ini adalah di daerah Kabupaten Bogor, Jawa Barat.

4. Kapan (*When*)

Seluruh proses penelitian dan perancangan dilaksanakan sejak september 2023 hingga juni 2024.

5. Mengapa (*Why*)

Perancangan website ini memiliki tujuan untuk membantu para orangtua untuk mendapatkan informasi serta edukasi terkait pengelolaan mainan yang sudah tidak digunakan serta mempermudah akses bagi mereka yang hendak mendonasikan mainannya.

6. Bagaimana (*How*)

Strategi yang digunakan adalah dengan perancangan website yang bisa mempermudah para orangtua untuk mendonasikan mainan edukasi ataupun buku-buku anak ke pihak yang juga membutuhkannya.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan kesadaran terkait ekonomi sirkular yang perlu juga diterapkan pada mainan yang sudah tidak dipakai agar dapat digunakan Kembali, salah satu caranya dengan mendonasikannya ke tempat yang membutuhkan.
2. Membuat akses yang dapat memudahkan kegiatan donasi dengan website donasi mainan, agar bisa menjangkau berbagai lapisan masyarakat terutama anak-anak yang membutuhkannya.

1.6 Pengumpulan dan Analisis Data

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau kelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan (Creswell, 2019)

Dalam proses menjalankan perancangan aplikasi, penelitian yang menggunakan metode kualitatif dirasa dapat lebih memahami permasalahan yang terjadi dengan lebih mendalam. Upaya pengumpulan data akan dilakukan dengan beberapa metode sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

A. Observasi

(Denzin & Lincoln , 2009) Menyatakan bahwa observasi dalam implementasinya tidak hanya berperan sebagai teknik paling awal dan mendasar dalam penelitian, tetapi juga Teknik paling sering dipakai, seperti observasi partisipan, rancangan penelitian eksperimental, dan wawancara. Selain itu menurut (Johnson, 1975) setiap orang dapat melakukan observasi, dari bentuk sederhana sampai pada tingkatan observasi paling kompleks. Lebih lanjut, Metode observasi yang digunakan pada setiap kegiatan penelitian bervariasi, tergantung pada *setting*, kebutuhan dan tujuan penelitian (Santana, 2007)

B. Wawancara

Merupakan salah satu metode komunikasi yang diperuntukan dalam mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab antara perancang atau peneliti dengan narasumber. Agar wawancara dapat berjalan efektif, maka terdapat beberapa tahapan yang perlu dilalui, antara lain; 1) mengenalkan diri, 2) menjelaskan maksud kedatangan, 3) menjelaskan materi wawancara, dan 4)

mengajukan pertanyaan (Yunus, 2010). Lebih lanjut berikut pernyataan mengenai wawancara, Struktur wawancara dapat berada pada rentang tidak berstruktur sampai berstruktur. Penelitian kualitatif umumnya menggunakan wawancara tidak berstruktur atau semi berstruktur (Holloway, I & Wheeler, S, 1996)

C. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data dengan memahami serta mempelajari berbagai teori yang berkaitan dengan topik yang hendak diteliti. Sebagai mana menurut (Santosa, 2015) Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam metode *study literature* atau penelitian kepustakaan ini yaitu mendapatkan data penelitian berdasarkan hal-hal atau variable dalam bentuk artikel, jurnal, catatan, buku dan sebagainya. Teknik analisis ini digunakan dengan cara pengecekan secara berulang agar dapat menjaga hasil penelitoan secara tepat dan tentunya dapat meminimalisir kesalahan penyampaian informasi yang disebabkan dari kekurangan peneliti.

1.7 Metode Analisis Data

1. Analisis Matriks Perbandingan

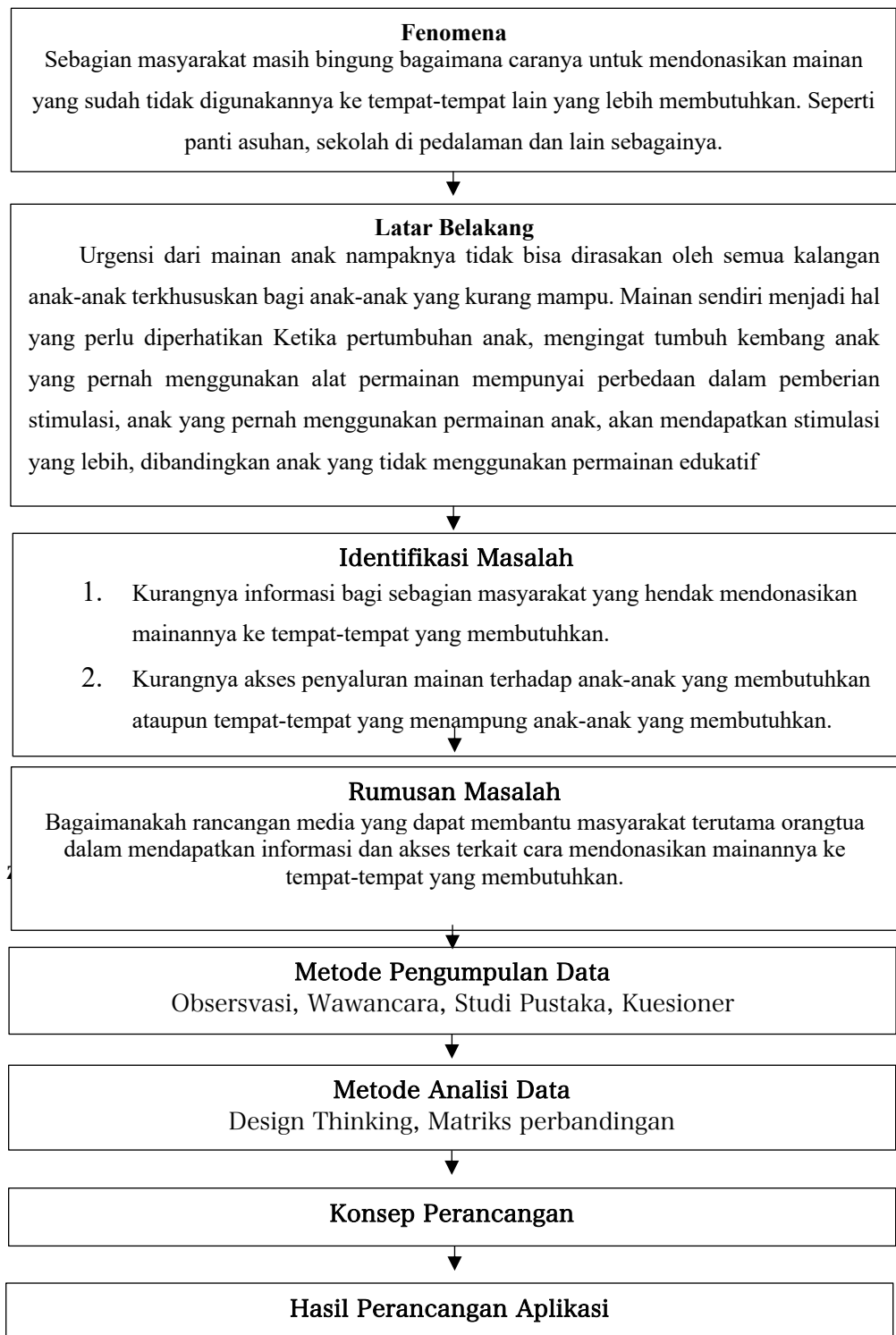
Matriks merupakan suatu alat untuk menganalisis perbandingan seperangkat data untuk mendapatkan suatu konsep atau informasi. Matrix terdiri dari kolom dan baris dengan memunculkan dua dimensi yang berbeda. Table matriks perbandingan juga berfungsi sebagai alat untuk mengambil penarikan kesimpulan.

2. Analisis Deskriptif

Menurut (Sugiyono, 2014) yang dimaksud dengan metode analisis deskriptif merupakan data statistik yang kemudian dianalisis dengan mendeskripsikan atau

bisa juga dengan menggambarkan sebuah kumpulan data dengan sebenarnya tanpa dijadikan sebuah kesimpulan.

1.8 Kerangka Perancangan



1.9 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Membahas terkait latar belakang yang mendasari topik permasalahan mengenai penerapan ekonomi sirkular terhadap mainan bekas yang masih belum dijalankan oleh Sebagian masyarakat, penyebabnya seperti kurangnya informasi dan lain sebagainya. Salah satu cara untuk menerapkan ekonomi sirkular adalah dengan mendonasikannya ke tempat-tempat yang membutuhkan seperti panti asuhan dan lain sebagainya.

BAB II Landasan Pemikiran

Berisikan dasar pemikiran dan teori-teori yang sesuai dengan topik permasalahan dan akan digunakan dalam membuat rancangan.

BAB III Data dan Analisis Data

Pada BAB ini akan membahas uraian data-data yang sudah dikumpulkan sebelumnya melalui berbagai metode seperti wawancara, studi Pustaka, serta observasi. Dilanjutkan dengan analisis data yang menggunakan metode *design thinking*.

BAB IV Konsep Dan Perancangan

Rancangan serta konsep-konsep yang sudah dibuat berdasarkan data-data sebelumnya akan dibahas pada bab ini.

BAB V Penutup

Pada bab ini terdapat saran dan kesimpulan dari keseluruhan penelitian yang dilakukan.