

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bermain bagi anak menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak-anak. Aktivitas ini membantu mereka mengasah kecerdasan sosial, kemampuan berpikir, keterampilan fisik, serta mendorong kreativitas, imajinasi, dan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah. Masa usia dini, yang dikenal sebagai *golden age*, adalah periode ketika anak memiliki kemampuan untuk menyerap informasi yang tinggi sehingga menciptakan sebuah lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan menjadi prioritas bagi orang tua dan pendidik. Beberapa jenis permainan bahkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif, motorik, dan sensorik anak. Menurut Wardhani (2022), pemberian rangsangan atau stimulasi yang menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menyediakan tempat bagi anak agar dapat bergerak bebas, memberi kesempatan untuk anak dapat bereksplorasi dengan lingkungan dan benda-benda di sekitarnya.

Menurut Maritza & Hariyanti (2023), melalui bermain itu anak dapat mengembangkan potensi yang dimiliki tanpa disadari oleh kita. Kegiatan bermain anak dapat melepaskan semua kepenatan yang sedang anak alami, dengan melompat, merangkak, ataupun berjalan. Karena itu, saran bermain menjadi tempat yang ideal bagi anak-anak untuk mempelajari cara berinteraksi dan memahami emosi mereka. Menurut Diningrat (2019), permainan dan aktivitas fisik menjadi dasar dalam merancang taman bermain yang efektif dan mendukung kebutuhan anak, *playground* modular muncul sebagai solusi yang inovatif di wilayah dengan keterbatasan lahan.

Dengan pertimbangan kebutuhan bermain anak di Rumah Sehat Cikeas, diperlukan adanya perancangan *playground* modular yang memiliki fleksibilitas. Hal ini diharapkan akan menciptakan sebuah ruang bermain yang fungsional tetapi juga interaktif bagi anak. Pendekatan ini memungkinkan perancangan *playground*

yang dapat diubah-ubah sesuai dengan aktivitas yang diinginkan, menyediakan ruang bermain yang optimal di tengah keterbatasan lahan.

Menurut Delfina (2017), permainan yang terapeutik didasari oleh pandangan bahwa bermain bagi anak merupakan aktivitas yang sehat dan diperlukan untuk kelangsungan tumbuh kembang anak dan memungkinkan untuk dapat menggali dan mengekspresikan perasaan dan pikiran anak, mengalihkan perasaan nyeri, dan relaksasi. Dengan demikian menurut Supartini (2004), kegiatan bermain harus menjadi bagian integral dari pelayanan kesehatan anak di rumah sakit.

Perancangan wahana bermain di Rumah Sehat Cikeas memberikan Solusi untuk menyediakan ruang bermain di area dengan keterbatasan lahan. *Playground* modular ini juga memungkinkan penyesuaian sesuai kebutuhan dan aktivitas, sehingga dapat mendukung perkembangan fisiki, kognitif, dan sosial anak. *Playground* ini juga dapat mengalihkan perhatian anak selama sedang berada di Rumah Sehat Cikeas, sehingga berkontribusi pada perkembangan komunitas dan interaksi sosial, serta tetap mendukung tumbuh kembang mereka.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Rumah Sehat Cikeas tidak memiliki fasilitas *playground* sehingga menghambat anak untuk bergerak secara optimal.

1.3. Rumusan Masalah (*Problem Statement*)

Karena belum tersedia fasilitas bermain yang mampu mengakomodasi kebutuhan anak serta membantu mengurangi kecemasan selama proses pengobatan di Rumah Sehat Cikeas, maka diperlukan perancangan *playground* modular yang fleksibel, menyenangkan, dan interaktif, serta mampu menyesuaikan diri dengan keterbatasan lahan yang ada.

1.4. Pertanyaan Penelitian (*Research Question/s*)

1. Bagaimana desain *playground* modular dapat disesuaikan dengan keterbatasan lahan di Rumah Sehat Cikeas untuk mendukung aktivitas bermain anak-anak secara optimal?

1.5. Tujuan Penelitian (*Research Objectives*)

Untuk merancang *playground* modular di Rumah Sehat Cikeas yang tidak hanya mampu memfasilitasi kebutuhan ruang bermain anak dalam keterbatasan lahan dengan pendekatan desain fleksibel, tetapi juga berfungsi sebagai sarana menyenangkan dan interaktif yang dapat mengalihkan perhatian anak selama proses pengobatan guna mengurangi kecemasan dan meningkatkan kenyamanan mereka.

1.6. Batasan Masalah (*Delimitation/s*)

1. Penelitian ini dilakukan di Cikeas, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat. Hal ini didorong karena Rumah Sehat Cikeas merupakan salah satu fasilitas kesehatan Tingkat pertama (FKTP) yang tidak memiliki fasilitas bermain bagi anak-anak.
2. Penelitian ini berfokus pada perancangan *playground* modular dengan mempertimbangkan keterbatasan lahan.
3. Produk akan membahas perancangan *playground* dengan konsep modular.
4. Fokus desain untuk mengalihkan perhatian anak selama pengobatan akan terbatas pada elemen interaktif dan menyenangkan yang dapat mengurangi kecemasan anak.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian (*Scope*)

Produk yang dirancang dalam penelitian ini adalah *playground* modular yang ditujukan untuk anak-anak di Rumah Sehat Cikeas. *Playground* ini dirancang untuk mendukung aktivitas bermain yang berfokus pada perkembangan fisik, kognitif, dan sosial anak-anak. Desain *playground* modular ini memperhatikan aspek keamanan, kenyamanan, dan fleksibilitas, sehingga dapat disesuaikan dengan keterbatasan lahan yang ada. Selain itu, *playground* ini bertujuan untuk memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan dan edukatif, serta membantu mengalihkan perhatian anak-anak selama proses pengobatan, sekaligus mendukung tumbuh kembang mereka dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

1.8. Keterbatasan Perancangan (*Limitation*)

Dalam proses pelaksanaan perancangan ini, terdapat sejumlah keterbatasan yang memengaruhi jalannya perancangan. Keterbatasan tidak mengurangi nilai dari hasil perancangan, melainkan menjadi refleksi atas kondisi nyata yang dihadapi di lapangan. Hal ini juga menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut dan penyempurnaan desain. Beberapa keterbatasan yang dihadapi antara lain:

1. Jumlah responden yang berhasil di wawancara dan mengisi kuesioner terbatas karena kesibukan pengunjung dan staf di lokasi. Akibatnya, data yang diperoleh belum tentu menggambarkan keseluruhan kebutuhan pengguna dengan detail.
2. Prototipe *playground* modular telah direalisasikan dalam skala 1:1 sebagai bagian dari uji coba. Namun, pada tahap ini ditemukan bahwa penggunaan material PVC *foam board* yang diperkuat untuk memastikan kekuatan dan keamanan struktur menyebabkan bobot modul menjadi cukup berat.

1.9. Manfaat Penelitian

1. Bagi Ilmu Pengetahuan

Dapat memberikan kontribusi keilmuan pada Program Studi Desain Produk dan jurusan lain yang berkaitan dengan perancangan ruang bermain dan lingkungan anak, seperti metodologi perancangan, landasan teori, dan konsep yang diterapkan dalam perancangan *playground* modular yang mendukung perkembangan anak.

2. Bagi Masyarakat

Dapat menyediakan ruang bermain yang aman dan edukatif bagi anak-anak di Rumah Sehat Cikeas, yang mendukung perkembangan fisik, kognitif, dan sosial mereka.

3. Bagi Industri

Memberikan inovasi dalam desain *playground* modular untuk pasar ruang public, khususnya di fasilitas kesehatan dan ruang bermain anak, yang dapat diterapkan di berbagai proyek serupa.

1.10. Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I Pendahuluan berisi latar belakang dilakukannya perancangan, identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan perancangan, tujuan perancangan, batasan masalah, ruang lingkup perancangan, keterbatasan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

2. BAB II KAJIAN

Pada bab II Kajian ini berisi studi literatur dan rangkuman mengenai penjelasan teori atau konsep dasar yang digunakan untuk memahami permasalahan dalam perancangan tugas akhir ini.

3. BAB III METODE

Pada bab III Metode ini berisi metodologi perancangan, teknik pengumpulan data, proses pengumpulan data, dan teknik analisis data.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini, hasil perancangan *playground* modular akan dibahas secara mendalam. Pembahasan akan mencakup analisis terhadap desain yang dihasilkan, evaluasi penerapannya dalam konteks Rumah Sehat Cikeas, serta bagaimana desain ini dapat mengakomodasi kebutuhan anak-anak dan memberikan solusi terhadap permasalahan keterbatasan fasilitas bermain yang ada.

5. BAB V KESIMPULAN

Bab V ini berisikan kesimpulan yang ditarik berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya dan pemberian saran yang berguna atas perancangan produk untuk penelitian selanjutnya.

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar referensi atau sumber literatur yang digunakan sebagai dasar validasi dalam penyusunan laporan tugas akhir.