

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia zaman sekarang. Teknologi terdiri dari berbagai bidang. Hal tersebut membuat ketergantungan masyarakat terhadap teknologi sangat tinggi, hampir seluruh kegiatan manusia tidak bisa lepas dari yang namanya teknologi. Salah satunya di bidang transportasi. Transportasi adalah perpindahan barang atau barang dari suatu tempat ke tempat tujuan dibutuhkan. Dan secara umum transportasi adalah suatu kegiatan memindahkan sesuatu (barang dan /atau jasa) dari suatu tempat ke tempat lain, baik dengan atau tanpa sarana (Bowersox, 1981). Sebagaimana diketahui, transportasi terdiri dari berbagai macam jenis. Secara garis besar, transportasi dibedakan menjadi 3 yaitu: transportasi darat, laut, serta udara.

Salah satu jenis transportasi yang paling umum digunakan sehari-hari adalah transportasi darat. Moda transportasi darat terdiri dari seluruh bentuk alat transportasi yang beroperasi di darat. Moda transportasi darat sering dianggap identik dengan moda transportasi jalan raya (Warpani, 1990).

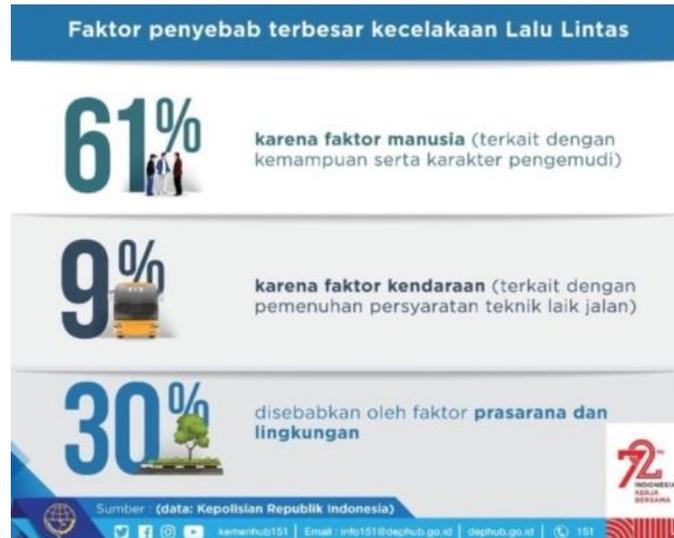
Seiring dengan berkembangnya teknologi, khususnya dalam bidang transportasi darat, hampir seluruh manusia

memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari. Munculnya alat transportasi roda dua dan roda empat memudahkan manusia untuk berpergian dari satu tempat ke tempat lain. Dengan menggunakan lalu lintas sebagai prasarana, tentunya terdapat beberapa aturan agar terciptanya tertib lalu lintas.

Akan tetapi, tetap ada saja pengguna lalu lintas yang tidak mengikuti aturan sehingga menyebabkan kecelakaan lalu lintas. Kecelakaan lalu lintas merupakan kejadian yang sulit diprediksi kapan dan dimana terjadinya. Kecelakaan tidak hanya menyebabkan trauma, cedera, ataupun kecacatan tetapi juga kematian. Kasus kecelakaan sulit diminimalisasi dan cenderung meningkat seiring pertambahan panjang jalan dan banyaknya pergerakan dari kendaraan (F.D. Hobbs 1995).

Kecelakaan lalu lintas diakibatkan oleh beberapa faktor. Diantaranya oleh faktor kendaraan, faktor lingkungan fisik, serta faktor manusia. Sebagaimana diketahui, kecelakaan lalu lintas darat menjadi salah satu topik yang selalu muncul di *headline* berita setiap harinya.

Menurut data kepolisian di Indonesia, rata-rata 3 orang meninggal setiap jam akibat kecelakaan darat.



Gambar 1.1 Faktor Penyebab Kecelakaan Lalu Lintas

Sumber: kominfo.go.id (diakses pada 10-03-2020)

Fenomena umum yang terjadi saat berlalu lintas sangatlah beragam. Seperti yang sudah disebutkan, kecelakaan karena lalainya pengemudi, serta kurangnya kesadaran dari diri sendiri mengenai pentingnya mengikuti aturan lalu lintas yang ada demi keselamatan seluruh pengguna jalan.

Dari gambar diatas, dapat dilihat kecelakaan yang disebabkan oleh faktor manusia memiliki presentase tertinggi. Akan tetapi, Terdapat beberapa upaya preventif yang dapat dilakukan sebagai salah satu upaya mengurangi intensitas kecelakaan. Salah satunya adalah dengan mengedukasi pengguna jalan.

Pengguna jalan terdiri dari pejalan kaki, serta pengendara. Pengguna jalan tidak hanya terdiri dari orang-orang dewasa yang sudah memiliki sertifikat izin mengemudi. Akan tetapi terdapat juga anak-anak, disabilitas, serta lansia. Sehingga semua pengguna jalan wajib mengetahui tata tertib yang berlaku demi

keamanan bersama. Maka dari itu, edukasi mengenai tata tertib lalu lintas penting adanya. Salah satunya edukasi dini bagi anak anak.

Edukasi dini terhadap anak berperan penting bagi tumbuh kembang anak. Pada rentan usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan (the golden age) yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitive untuk menerima berbagai rangsangan (Seldin, 2004:5)

Proses edukasi tidak selalu bersifat formal seperti di sekolah pada umumnya. Proses edukasi dapat dilakukan dengan mengambil konsep permainan. Bermain sebagai suatu aktifitas yang anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional (Joan Freeman dan Utami Munandar, 1996). Sehingga dalam prosesnya anak dapat bermain dan belajar dengan lebih efektif, karena anak ikut serta di dalamnya. Proses pembelajaran pun dapat dilakukan dengan konsep permainan berbasis teknologi digital sehingga anak anak tidak akan mudah bosan dalam proses edukasi, karena anak ikut serta di dalamnya.

Kejenuhan mudah terjadi pada anak. Penggunaan variasi metode pembelajaran dalam proses edukasi dapat membantu mengembangkan semangat belajar anak. Kejenuhan belajar merupakan salah satu jenis kesulitan yang sering terjadi pada anak, secara harfiah kejenuhan berarti padat atau penuh sehingga

tidak dapat menerima atau memuat apapun. Selain itu jenuh juga memiliki arti jemu atau bosan (Muhibbin, 2005)

Proses edukasi anak dengan metode simulasi juga dapat membantu anak belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Metode pembelajaran simulasi merupakan metode pembelajaran yang membuat suatu peniruan terhadap sesuatu yang nyata, terhadap keadaan sekelilingnya atau proses. Proses edukasi dengan metode simulasi juga membantu mempercepat pemahaman dan mengurangi rasa bosan pada anak.

Masa kanak-kanak merupakan fase awal dalam kehidupan manusia untuk memulai sosialisasi eksternal di luar lingkungan keluarga intinya dan pada fase ini mereka cenderung lebih mudah untuk menyerap nilai-nilai termasuk pengetahuan berlalu lintas karena pada nantinya jika mereka memasuki usia sekolah, remaja dan dewasa mereka akan selalu berinteraksi dengan sistem lalu lintas dan jalan raya dalam menjalankan aktivitasnya sehari-hari.

Fasilitas edukasi lalu lintas penting halnya dalam penciptaan karakter pengguna dalam berlalu lintas. Memberi informasi kepada pengguna dengan tujuan agar terciptanya kedisiplinan berlalu lintas. Fasilitas edukasi lalu lintas sejenis sudah terdapat di beberapa kota besar. Seperti Jakarta, Bandung. Fasilitas edukasi

lalu lintas yang berada di Bandung memiliki beberapa kekurangan serta kelebihan.

Setelah penulis melakukan survey di salah satu fasilitas serupa yang berada di Bandung yaitu Taman Lalu Lintas Ade Irma Suryani, dapat disimpulkan bahwa fasilitas edukasi yang berada di Bandung memiliki focus untuk mengedukasi anak dengan di rentang umur 3-9 tahun.

Fasilitas pengedukasian mengenai rambu lalu lintas dilakukan dengan cara sekedar mengenalkan rambu melalui papan billboard tanpa adanya fasilitas yang bersifat simulasi dalam proses pembelajaran. Serta memiliki kendala yang cukup serius yaitu ketergantungan pada iklim setempat, karena kondisi eksisting yang sepenuhnya berada di *outdoor*. Sehingga apabila terjadi hujan, pengunjung tidak dapat menikmati fasilitas lain dengan maksimal.

1.2 Fokus Permasalahan

Berdasarkan dari hasil penjelasan yang telah di ungkapkan di atas, terdapat beberapa fokus permasalahan, adapun fokus permasalahan pada perancangan ini adalah

1. Anak anak cenderung mudah jenuh, sistem edukasi yang interaktif dapat menciptakan ketertarikan anak untuk belajar. Sehingga menciptakan fasilitas edukasi berupa game berbasis teknologi digital dapat menjadi

daya tarik serta media pembelajaran yang menarik, karena anak ikut serta secara langsung dalam proses pembelajaran.

2. Anak-anak pada umumnya aktif dalam bergerak, penggunaan material yang tidak sesuai standar kebutuhan material anak dapat mengakibatkan cedera pada anak. Sehingga dalam perancangan fasilitas di dalamnya perlu mengikuti aturan standar aman bagi anak.
3. Anak-anak perlu mengetahui keadaan yang sebenarnya dalam proses pembelajaran agar lebih maksimal. Sehingga fasilitas pembelajaran dengan metode simulasi dapat membantu anak untuk setidaknya mengetahui keadaan aslinya.
4. Perancangan fasilitas edukasi lalu lintas berkaitan erat dengan teknologi, sehingga dalam perancangannya konsep pengayaan dapat menghadirkan orientasi akan masa depan.

1.3 Permasalahan Perancangan

1. Bagaimana merancang sebuah fasilitas ruang yang sesuai dengan kriteria anak yang cenderung mudah bosan?

2. Bagaimana menghadirkan sebuah fasilitas dengan keterbatasan penggunaan material yang sesuai dengan sifat anak yang cenderung aktif?
3. Bagaimana menghadirkan sebuah fasilitas pembelajaran dengan metode simulasi berbasis teknologi digital?
4. Bagaimana pengayaan yang akan diterapkan yang dapat memberi kesan orientasi masa depan terhadap fasilitas ruang?

1.4 Ide/Gagasan Perancangan

Fasilitas yang akan diadakan pada perancangan ini merupakan fasilitas yang dapat memberikan edukasi kepada pengunjung khususnya anak-anak tentang tata cara berlalu lintas yang baik, serta aman.

Dari judul Perancangan Interior Fasilitas Edukasi Rekreasi Lalu Lintas Darat muncul sebuah gagasan perancangan untuk menghadirkan fasilitas edukasi lalu lintas yang terdiri dari beberapa fasilitas utama serta fasilitas pendukung.

Fasilitas utama yang dihadirkan berupa fasilitas ruang yang menghadirkan system fasilitas edukasi dengan metode simulasi berbasis teknologi digital interaktif sehingga anak dapat mengetahui setidaknya kejadian yang sebenarnya. Kebutuhan sirkulasi ruang serta penggunaan ruang akan disesuaikan dengan kebutuhan didalamnya.

Selanjutnya, dalam perancangan ini, besar kaitannya dengan teknologi. Penggunaan teknologi dalam system pembelajaran anak akan diterapkan. Salah satunya adalah dengan ruangan edukasi dengan system interaktif digital. Seperti teknologi projector interaktif, Dimana anak dapat menciptakan sebuah interaksi dengan media tertentu saat proses edukasi, sehingga proses belajar menjadi menyenangkan.

Teknologi pun akan di terapkan di beberapa ruangan edukasi serta dimanfaatkan sebagai media pembelajaran mengenai tata cara mematuhi peraturan lalu lintas dengan cara simulasi, sehingga anak anak paham seperti pada kejadian aslinya.

pengunjung dapat merasakannya melalui indra manusia seperti pada keadaan aslinya, diantaranya pada perancangan fasilitas interior, media *display* dan sarana informasi yang akan disesuaikan dengan teknologi informasi komunikasi yang canggih seperti *Interactive Floor/ Wall, Interactive Directory, Curved Display, Video Mapping*.

Konsep citra perancangan yang dimunculkan adalah konsep *clear* yang artinya jernih. Sehingga memunculkan kesan jelas, bersih dan luas. Seperti umumnya pada jalanan raya yang tidak tertutup sehingga pandangan pengemudi jelas.

Konsep pengayaan yang diterapkan adalah futuristik yang akan didukung oleh beberapa teknologi yang ada di fasilitas edukasi yang menguatkan konsep futuristik. Konsep pengayaan futuristik

dapat memberi kesan modern yang berorientasi pada masa depan.

1.5 Maksud dan Tujuan Perancangan

Perancangan fasilitas edukasi lalu lintas dengan yang berbasis digital interaktif memiliki tujuan sebagai wadah pembelajaran bagi pengunjung khususnya anak-anak untuk lebih mengenal peraturan serta tata cara berlalu lintas, khususnya transportasi darat.

1.5.1 Maksud Perancangan

Merancang fasilitas edukasi mengenai lalu lintas dengan menerapkan sistem edukasi berbasis teknologi digital interaktif memiliki maksud yang tidak lain adalah untuk mengajak pengunjung untuk mengetahui tata cara untuk mematuhi aturan berlalu lintas. Serta untuk memberi pengalaman dari sistem edukasi simulasi berbasis teknologi digital bagi pengunjung

1.5.2 Tujuan Perancangan

1. Untuk memfasilitasi fasilitas edukasi tata cara berlalu lintas dengan harapan dapat mengedukasi pengunjung dan bermanfaat bagi pengunjung itu sendiri.

2. Merancang fasilitas edukasi berbasis digital, interaktif, informatif, agar penyampaian yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan mudah dan baik.
3. Memanfaatkan teknologi yang tersedia sebaik mungkin sehingga dapat menguntungkan penggunanya sebagaimana mestinya.
4. Dapat merubah pola pikir pengunjung bahwa keselamatan di jalan sangat penting dengan cara mengenalkan aturan aturan yang berlaku di jalan. Sehingga secara tidak langsung dapat mengurangi banyaknya pelanggaran di jalanan.