

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kehidupan manusia saat ini sudahlah berubah, setiap harinya berkembang dan akan terus berkembang. Seperti adanya teknologi. Manusia hidup di zaman sekarang tidak bisa dijauhkan dengan teknologi. Teknologi dari zaman ke zaman sangatlah berkembang dengan pesat. Hal tersebut membuat manusia ketergantungan terhadap teknologi sangat tinggi, hampir semua kegiatan manusia tidak jauh dari teknologi. Salah satunya pada bidang transportasi udara.

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). Seiring berkembangnya teknologi pada transportasi udara hampir setiap harinya manusia menggunakan transportasi tersebut, mauoun untuk berlibur atau bekerja.

Munculnya transportasi udara tersebut sangatlah membantu manusia untuk berpergian. Namun ada saja masalah dan pertanyaan yang timbul di berbagai kalangan masyarakat. Seperti takutnya memakai transportasi udara tersebut. Menjadikan masyarakat untuk berpindah alih menuju tranสปอร์ตasi darat.

Salah satunya untuk mengurangi kepadatan kendaraan dalam perjalanan darat adalah menggunakan transportasi udara salah satunya. Akan tetapi banyak juga masyarakat yang tidak mengetahui bagaimana rasanya menggunakan tranสปอร์ตasi udara, kemudian tingkat keselamatan tranสปอร์ตasi udara, terutama di indonesia dengan 237,52 juta populasi ini.

Pengguna tranสปอร์ตasi itu datang dari berbagai kalangan mulai dari anak – anak, remaja, dewasa, samapai lansia. Adanya peraturan khusus yang di buatkan dari sebageian maskapai untuk pengguna anak – anak dan lansia. Sehingga semua pengguna jalan wajib mengetahui tata tertib yang berlaku demi keamanan bersama. Maka dari itu, edukasi mengenai transportasi udara ini sangatlah penting di edukasi sejak dini. Salah satunya edukasi dini bagi anak - anak.

Edukasi dini terhadap anak berperan penting bagi tumbuhkembang 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). Sebuah proses edukasi tidak selalu dengan formal seperti berada di sekolah. Tetapi proses belajar tersebut bisa dengan adanya permainan, simulasi, dan sebuah teknologi interaktif bagi pembelajarnya. Bermain sebagai suatu aktifitas yang seseorang mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional (Joan Freeman dan Utami Munandar, 1996). Sehingga proses pembelajaran ada yang bersentuhan langsung dengan fisik atau membuat sebuah memori yang sangat mudah untuk di ingat dan di serap oleh pembelajarnya.

Kejenuhan dalam sebuah pembelajaran itu sangatlah rentan. Maka dari itulah perancangan ini membawa sebuah fasilitas edukasi yang membuat pembelajaran tidak jenuh dan tidak bosan. Dengan menghadirkan beberapa fasilitas teknologi imersif, dan simulator. Teknologi imersif dan simulator yang langsung berinteraksi kepada pengunjung, akan mengetahui dan merasakan langsung bagaimana suasana berada di dalam situasi dengan berbagai keadaan di transportasi udara.

Proses edukasi pengunjung dengan metode simulasi juga dapat membantu pengunjung 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 pengunjung.

Pentingnya perancangan ini dibuat, karena dapat membawa manfaat yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa terkait dengan transportasi udara. Berikut ada beberapa alasan mengapa perancangan ini di buat :

1. Peningkatan pemahaman konsep.
2. Pengalaman realistis tanpa resiko.
3. Pengalaman multisensori.
4. Peningkatan kreatifitas.
5. Peningkatan motivasi belajar.
6. Penelitian dan pengembangan.

7. Pemberdayaan guru.

1.2 Fokus Permasalahan

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

1. Pengunjung cenderung mudah jenuh, system edukasi yang interaktif dapat menciptakan ketertarikan pengunjung untuk belajar. Sehingga menciptakan fasilitas edukasi berupa game simulasi berbasis teknologi digital dapat menjadi sebuah daya tarik tersendiri
2. Dalam perancangan, dengan adanya pengunjung anak-anak dimana penggunaan material pada perancangan harus lebih di teliti kembali, takut mengakibatkan cedera pada pengunjung anak – anak tersebut.
3. Pengunjung anak-anak perlu mengetahui terlebih dahulu proses pembelajaran itu seperti apa dan bagaimana. Sehingga adanya fasilitas metode pembelajaran dengan simulator yang dapat membantu proses pembelajaran terhadap pengunjung anak – anak.
4. Perancangan fasilitas edukasi transportasi udara berkaitan erat dengan teknologi. Sehingga dalam perancangannya akan didominasi oleh penggunaan fasilitas berbasis teknologi digital.

1.3 Permasalahan Perancangan

1. Bagaimana cara menghadirkan sebuah fasilitas pembelajaran dengan metode simulasi berbasis teknologi digital?
2. Bagaimana cara mengimpletasikan teknologi transportasi udara dalam sebuah perancangan?
3. Bagaimana cara merancang sebuah fasilitas dengan keterbatasan penggunaan material yang sesuai dengan sifat anak yang cenderung aktif?

1.4 Ide dan Gagasan

Mengacu pada judulnya yakni Perancangan Interior Edukasi Transportasi Udara Berbasis Teknologi Imersif, muncul ide serta gagasan yang mengutamakan system edukasi berupa teknologi digital dalam proses pembelajarannya.

Pembelajaran mengguakan metode simulasi berbasis teknologi memiliki beberapa kepentingan, yang menjadi alasan mengapa pendekatan ini semakin penting dalam dunia pendidikan modern. Beberapa kepentingan ini termasuk :

1. Pengalaman praktis yang aman
2. Visualisasi yang lebih baik
3. Interaktif dan terlibat
4. Pengajaran konsep abstrak
5. Efisiensi waktu dan biaya
6. Pembelajaran jarak jauh
7. Persiapan dunia kerja
8. Pengembangan keterampilan dunia teknologi
9. Pengembangan kreatifitas

Dalam perancangan ini terdapat dua jenis fasilitas yang dihadirkan. Diantaranya adalah fasilitas utama serta fasilitas penunjang. Dari segi fasilitas utama ada beberapa fasilitas yang dihadirkan. Diantaranya, ruang imersif sejarah penerbangan indonesia, ruang immersive sejarah garuda Indonesia, ruang simulator prabayar Garuda Indonesia, ruang simulator non prabayar, lobby, serta area koleksi pesawat yang tersebar di beberapa ruang dalam perancangan. Untuk fasilitas penunjang diantaranya terdiri dari area cafetaria, mushola, raung nursery ibu dan anak, serta area kantor.

Pada area diorama, akan menampilkan sejarah perkembangan transportasi udara di Indonesia dari waktu ke waktu. Diorama akan dikelompokan dari tahun ke tahun. Hal tersebut agar memudahkan pengunjung agar lebih mudah mengikuti alur perkembangan untuk menunjang proses edukasi. Dalam area simulasi, akan menerapkan system edukasi menggunakan simulator berbasis teknologi sehingga akan menghadirkan suasana yang nyata dalam prosesnya.

1.5 Maksud dan Tujuan Perancangan

Perancangan fasilitas edukasi transportasi udara dengan yang berbasis teknologi imersif memiliki tujuan sebagai wadah pembelajaran bagi pengunjung khususnya anak – anak dan masyarakat yang belum pernah merasakan bagaimana menaiki transportasi udara, untuk lebih mengenal fisik transportasi, merasakan dalam suatu keadaan, serta tata cara menggunakan transportasi tersebut dengan baik.