

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap hari selalu saja ada pelanggaran rambu lalu lintas yang terjadi. Seperti berhenti sembarangan, menyebrang seenaknya, dan masih banyak lagi pelanggaran lainnya. Bila diperhatikan, Kota Bandung kini menjadi kota yang “*semrawut*” karena banyaknya pelanggaran rambu–rambu lalu lintas. Rambu- rambu tersebut, seolah tidak ada fungsinya sama sekali, tampak sekadar sebagai pemanis belaka.

Sebenarnya, bila semua peraturan yang ada ditaati, maka kecelakaan dan ke-“*semrawut*” –an akan dapat diminimalkan. Kota Bandung akan menjadi kota yang rapi dan kecelakaan dapat berkurang. Namun sayangnya, kesadaran masyarakat akan kepedulian terhadap ketaatan lalu lintas semakin berkurang. Pelanggaran yang terjadi, kini dianggap biasa oleh masyarakat Bandung. Rambu–rambu lalu lintas dianggap antara ada dan tidak ada. Lalu, untuk apa sebenarnya rambu- rambu tersebut jika masyarakatnya sendiri sulit untuk menaatinya?

Menaati peraturan rambu–rambu lalu lintas merupakan bagian dari tata tertib dan disiplin diri yang dapat dipelajari dan dibiasakan sejak kecil. Oleh karena itu, penulis mengangkat permasalahan ini sebagai topik Tugas Akhir. Kota Bandung sebenarnya telah memiliki sebuah taman sebagai sarana pendidikan informal untuk menanamkan etika berlalu lintas bagi anak-anak di Bandung, selain sebagai taman berekreasi dan merupakan yang pertama di Indonesia, yang dinamakan Taman Lalu Lintas Ade Irma Suryani Nasution.

Taman Lalu Lintas diperuntukkan bagi anak–anak usia 13 tahun ke bawah. Selain memperkenalkan rambu–rambu lalu lintas, terdapat pula berbagai macam wahana permainan yang berhubungan dengan rambu–rambu lalu lintas. Di sepanjang

jalannya pun terdapat rambu-rambu sebagai penunjuk arah. Diharapkan dengan bermain sambil belajar, anak-anak dapat dengan mudah mengerti berbagai macam rambu lalu lintas dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-harinya. Namun sayangnya, terkadang tujuan dari pendirian Taman Lalu Lintas sebagai sarana pendidikan informal tidak tersampaikan dengan baik yang disebabkan banyaknya wahana permainan yang tidak berhubungan dengan rambu lalu lintas, Taman Lalu Lintas pada zaman sekarang ini kurang begitu diminati dengan munculnya *mall- mall* dan sarana edukasi yang lain seperti Trans Studio Bandung.

Menurut Conny R. Semiawan (Jalal, 2002: 16) melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas anak dapat berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru. Melalui permainan, anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual. Oleh karena itu, bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek.

Berdasarkan hal tersebut, dapat diperoleh kesimpulan bahwa aspek perkembangan anak berada pada usia dini. Maka tidak salah bila pengenalan rambu lalu lintas diajarkan karena baik untuk kedepannya. Dan cara yang paling efektif untuk mengajari anak-anak yaitu dengan bermain sambil belajar. Untuk mengajari anak berbagai macam rambu yang ada, maka di rancang sebuah *Board Game* tentang rambu-rambu lalu lintas sehingga dapat memberikan pengertian agar anak-anak dapat menaati rambu-rambu tersebut.

Penulis menyampaikan pengenalan rambu lalu lintas melalui media *board game*, karena board game merupakan media yang efektif untuk mengajari anak-anak yang senang bermain, *Board Game* juga membutuhkan interaksi antar pemain, memberikan pengaruh secara tidak langsung karena anak mendapatkan ilmu atau pengetahuan secara tidak langsung dengan bermain.

Untuk mengenalkan rambu lalu lintas, kepada anak-anak, agar anak-anak dapat dengan mudah mngerti, perancangan *Board Game* merupakan solusi yang terbaik dan efektif untuk menyelesaikan masalah ini.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Banyaknya pengemudi yang mengabaikan rambu-rambu lalu lintas.
2. Taman Lalu Lintas kurang berfungsi sebagai media edukasi informal bagi pengenalan rambu-rambu lalu lintas. Karena dalam permainan yang ada, anak tidak mendapatkan penjelasan dan pengarahan.
3. Lebih banyaknya wahana permainan yang tidak berhubungan dengan rambu lalu lintas yang ada di taman tersebut lebih menarik perhatian anak-anak.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka muncul pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut :

- Bagaimana mengenalkan rambu lalu lintas kepada anak-anak melalui media *board game*?

1.2.3 Ruang Lingkup

Penulis hanya membatasi untuk daerah Bandung terlebih dahulu. Karena, Kota Bandung telah memiliki sebuah sarana pendidikan penunjang dalam mengenalkan rambu-rambu lalu lintas kepada anak-anak, yang lebih dikenal dengan nama Taman Lalu Lintas Ade Irma Suryani Nasution. Seiring dengan perkembangan zaman, Taman Lalu Lintas kini kurang begitu diminati, TLL terbukti kurang efektif dalam mengenalkan rambu-rambu lalu lintas yang ada di jalan. Sehingga dirasa perlu sebuah perancangan media yang efektif, salah satunya *board game*.

1.3 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan Karya Tugas Akhir yaitu:

- Menciptakan *board game* yang dapat mengenalkan rambu-rambu lalu lintas kepada anak-anak.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Pengamatan dilakukan dengan partisipasi aktif, untuk melihat kegiatan yang banyak dilakukan di Taman Lalu Lintas dari perspektif penulis.

2. Wawancara

Proses wawancara dilakukan kepada narasumber yang berhubungan langsung dengan proses perancangan Karya Tugas Akhir (wawancara kepada : Kepala Sarana dan Umum Taman Lalu Lintas).

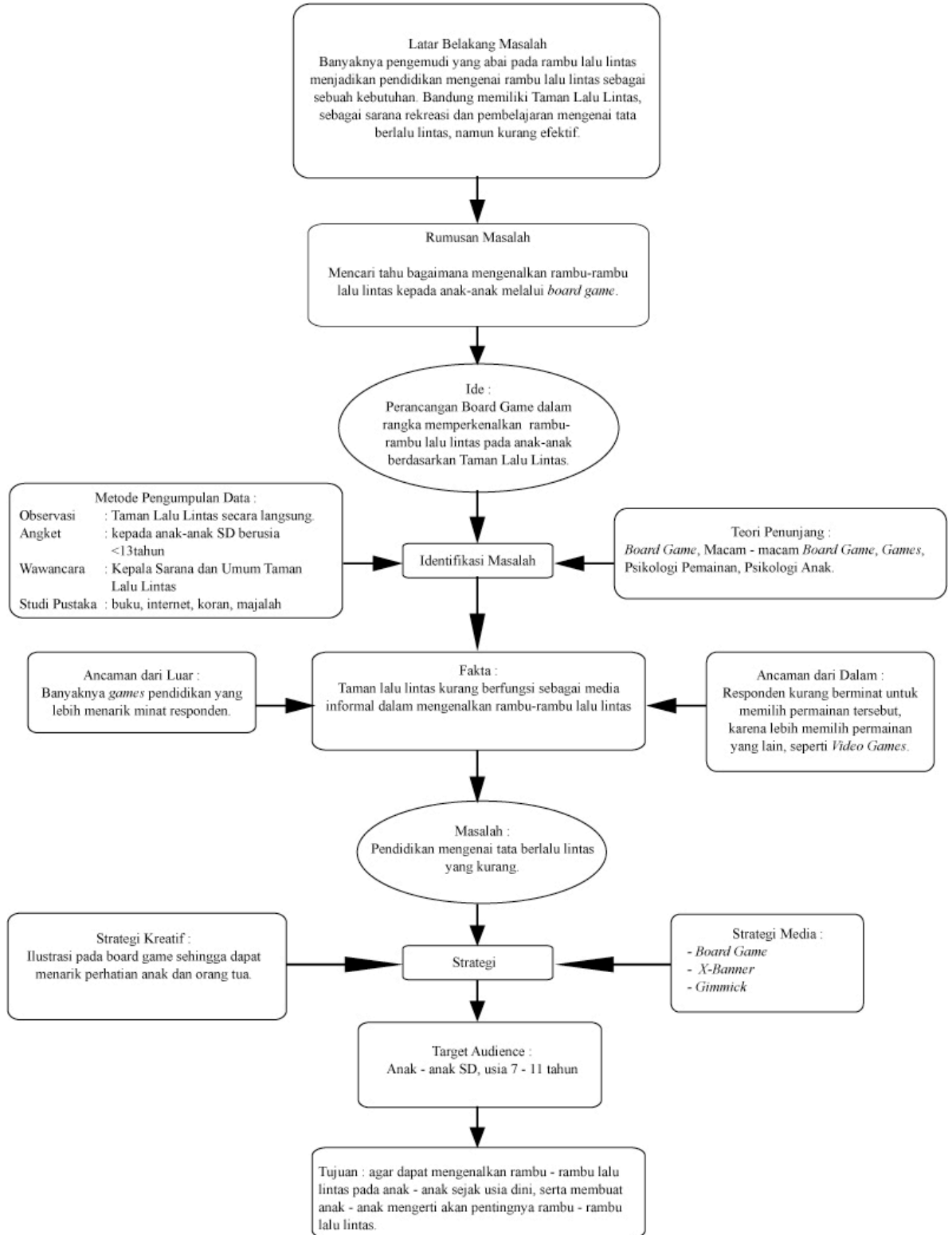
3. Kuesioner

Pertanyaan dalam angket memiliki tujuan untuk mengetahui wawasan narasumber, mempertegas konsep / data.

4. Studi Pustaka

Studi Pustaka meliputi buku–buku dan literatur mengenai artikel yang diambil dari koran atau media massa, website maupun blog yang berhubungan dengan topik Karya Tugas Akhir.

1.5 Skema Perancangan



1.6 Pembabakan

Bab satu, penulis akan membahas mengenai latar belakang dari masalah yang akan dikaji, yaitu Taman Lalu Lintas yang kurang efektif terhadap pengenalan rambu lalu lintas, yang kemudian dimuat dalam rumusan masalah, tujuan, dan metode penelitian serta kerangka pemikiran.

Bab dua, pada bab ini penulis memaparkan landasan teori yang berisi mengenai hal – hal yang berhubungan dengan perancangan *board game* pengenalan rambu lalu lintas

Bab tiga, penulis akan menguraikan dan mengolah data yang telah diperoleh, berdasarkan fakta yang ada dari teori–teori ataupun *literature*, kemudian menganalisisnya sehingga dapat menjadi data yang valid.

Bab empat, pada bab ini penulis akan memecahkan masalah yang di dapat dengan konsep yang telah didapat.

Bab lima, merupakan bab terakhir dari karya tulis ini, yang berisi mengenai keseluruhan isi karya tulis yang dimuat dalam bentuk kesimpulan dan saran dari penelitian.