

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengaruh Ruang Terbuka Hijau bagi lingkungan perkotaan seperti jantung yang menjadi penghidup kegiatan di kota tersebut. Hal ini berkaitan dengan kualitas hidup di wilayah perkotaan yang menjadi fokus utama pemerintah dalam terwujudnya ruang terbuka hijau yang bermanfaat bagi lingkungan itu sendiri maupun bagi masyarakat. Menurut Instruksi Menteri Dalam Negeri No. 14 tahun 1988 Tentang : Penataan Ruang Terbuka Hijau di Wilayah Perkotaan, Ruang Terbuka adalah ruang yang sifatnya meluas dan lebih terbuka, sedangkan Ruang Terbuka Hijau lebih bersifat pengisian hijau tanaman secara alami atau budidaya manusia. Dan salah satu fungsi Ruang Terbuka Hijau Kota adalah sebagai sarana penelitian dan pendidikan serta penyuluhan bagi masyarakat untuk membentuk kesadaran lingkungan.

Ruang Terbuka Hijau di Kota Bandung selayaknya menjadi pusat berbagai kegiatan yang menarik, atraktif, dan komunikatif. Hal ini dikarenakan Ruang Terbuka Hijau (RTH) tidak membatasi komunikasi antara individu tertentu, juga komunikasi antar lingkungannya. Inilah yang menjadi fokus utama penggunaan Ruang Terbuka Hijau untuk membuat ruang edukasi yang memiliki daya tarik tersendiri untuk masyarakat, khususnya untuk anak usia dini dalam meningkatkan kesadaran akan pentingnya merawat lingkungan. Kegiatan yang menarik dapat ditumbuhkan melalui pola bermain yang menjadi kebutuhan utama anak dan produk yang digunakan untuk mendukung kegiatan bermainnya.

Sayangnya di beberapa RTH di Kota Bandung adanya keterbatasan interaksi dan berkegiatan yang seharusnya bisa dimaksimalkan dengan baik. Kebutuhan bermain diharapkan dapat memiliki nilai penting untuk anak, selain itu bermain mampu meningkatkan kemampuan berimajinasi dan mengeksplor ide-ide kreatif. Oleh karenanya dibutuhkan perancangan produk untuk mengeksplor kebutuhan bermain anak dan memiliki nilai edukasi penting tentang perawatan lingkungan yang baik dari pengenalan anatomi pada tumbuhan.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi permasalahannya yaitu:

1. Kurangnya kepedulian orang tua pada anak untuk dapat memberikan permainan edukatif lingkungan
2. Kurangnya produk permainan yang edukatif untuk anak di Kiara Artha Park mengenai lingkungan

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan beberapa masalah yaitu:

1. Bagaimana bentuk pola bermain yang mampu meningkatkan minat anak dalam mempelajari anatomi tumbuhan?
2. Bagaimana bentuk inovasi produk yang tepat guna agar mampu memberikan nilai penting untuk anak mengenai perawatan tumbuhan yang baik?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah, maka batasan masalah yang menjadi acuan produk adalah sebagai berikut:

Perancangan produk mainan yang memiliki nilai edukasi untuk anak usia dini tentang pentingnya merawat tumbuhan.