

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan wilayah yang rawan akan bencana alam. Kondisi geografis Indonesia yang diapit oleh dua lempeng benua dan dua lempeng samudera. *National Geographic* (2019), letak geografis Indonesia yang terletak pada wilayah Cincin Api Pasifik atau *Ring of Fire on Pacific Rims* mengakibatkan terjadinya longsor, letusan gunung api, gempa bumi, dan tsunami. Cincin Api Pasifik atau *Ring of Fire on Pacific Rims* adalah rumah bagi sekitar 70% gunung api aktif yang ada di dunia dan tempat terjadinya sekitar 90% gempa bumi (USGS, 1999; Muhari et al., 2019; Sukadana et al., 2019). Sepanjang jalur Indonesia memiliki 13% dari jumlah gunung api di dunia, yaitu: 129 gunung api berstatus aktif dan 500 gunung api berstatus tidak aktif, selain itu 60% dari jumlah gunung api tersebar memiliki potensi letusan yang cukup besar serta memiliki potensi yang tinggi terhadap bencana (Siagian et al., 2014; Gosal, Tarore, & Karongkong, 2018; Pambudi, 2018).

Terhitung dimulai pada tahun 2000 sudah terjadi beragam bencana alam di Indonesia. Berdasarkan Data Informasi Bencana Indonesia (2019), sudah tercatat beberapa bencana Nasional pada tahun 2004 gempa bumi dan tsunami di Aceh, tahun 2006 gempa bumi di Yogyakarta dan Bantul, tahun 2006 tsunami di Pangandaran, tahun 2009 gempa bumi di Padang dan Padang Pariaman, tahun 2010 meletusnya gunung merapi di Jawa Tengah, pada tahun 2018 gempa bumi dan tsunami di Palu dan Donggala, Tsunami di Selat Sunda dampak dari letusan gunung anak Krakatau pada tahun 2018, serta banjir bandang dan lonsor di Papua pada tahun 2019. Banyak sekali dampak yang bersifat fisik maupun psikologis yang ditimbulkan dari bencana alam di Indonesia yang memakan korban jiwa, korban luka-luka, dan kehilangan tempat tinggalnya (Wahyudi, Prasetyo, & Bonar, 2017; Wisnu, Sugeng, & Gunawan, 2019). Permasalahan psikologis seringkali terabaikan pascabencana, sebab pada dasarnya permasalahan psikologis dapat muncul sesaat setelah bencana, atau bahkan dalam jangka waktu yang cukup lama (Kaplow et al., 2006; Baggerly & Exum, 2007; Kulkarni et al., 2013).

Dalam rekonstruksi pascabencana, terdapat banyak korban dalam bencana yang termasuk pada kelompok yang rentan dalam bencana tsunami. Diluar dari luka fisik yang diderita oleh para korban bencana, banyak dari anak-anak yang mengalami kehancuran secara emosional, kehilangan kegiatan rutinitas harian, kehilangan keluarga dan teman, serta kehilangan rasa aman (Cupples, 2007; Jordan, Perryman, & Anderson, 2013). Komponen yang efektif dalam pencegahan pascabencana ditekankan untuk mengurangi dan mengatasi sistem trauma anak yang rentan terhadap bencana (Davis & Parr, 2001; Lopez et al., 2012; Pillai, R R & Sekar, 2013; Alston et al., 2019).

Ketika bencana baru saja terjadi, yang diperlukan adalah tindakan tanggap darurat yang cepat sehingga risiko kehilangan dan dampak tidak menyebar. Untuk penanganan yang lebih substansial, tentu saja yang dibutuhkan adalah peta konsep yang jelas dan terarah (Nasie et al., 2016; Williams et al., 2018). Penelitian terkait dengan anak dalam menegosiasikan ruang bermain setelah bencana alam terjadi masih belum banyak dibahas. Banyak hal yang perlu dibahas tentang pentingnya ruang bermain untuk pemulihan pascabencana bagi anak-anak yang terkena dampak bencana alam. Perlu disediakan ruang bermain yang sesuai untuk anak sebagai fasilitas pemulihan pascabencana (Suldani, 2011; Rahman, 2018; Darmiany, Karma, Witono, Husniati & Widiada, 2019).

Upaya penyediaan ruang bermain bagi anak-anak dengan fasilitas yang memadai telah menjadi kesadaran di beberapa negara. Menurut Baskara (2011) hal ini belum menjadi perhatian utama di Indonesia. Penyediaan fasilitas publik yang ramah terhadap anak seperti ruang bermain, ruang belajar, alat transportasi umum, dan tempat rekreasi belum tersedia (Dewi, 2011). Pada keputusan presiden Nomor 36 Tahun 1990 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak, sebenarnya Indonesia telah menjamin hak-hak anak. Sedangkan pada pasal 11 tentang bermain sebagai hak anak, dan pasal 56 membahas mengenai ruang bermain sebagai fasilitas yang harus disediakan oleh pemerintah. Pada Kedua produk kebijakan yang dikeluarkan pemerintah telah menjamin hak-hak tentang tempat bermain yang patut diterima oleh anak.

Bermain yang dilakukan di ruang bermain sangat dibutuhkan dalam tumbuh kembang anak secara optimal dengan memanfaatkan dan mengembangkan

lingkungan tempat bermain (Kosanke & Warner, 1990; Guddemi & Eriksen, 1992; Singer & Singer, 2000). Bermain dengan air, pasir, dan lumpur akan membantu meningkatkan sensori anak. Sedangkan permainan melompat dan memanjat akan membantu perkembangan fisik anak (Noland et al., 1990; Kalish, 1995; Cooper et al., 1999; Janz et al., 2000). Orang tua dan pendidik sepakat bahwa bermain diluar rumah merupakan kegiatan alami yang dapat membantu kesehatan dan perkembangan bagi anak (Moore & Wong, 1997; Silver, Giorgio & Mijanovich, 2014).

Adapun penelitian terdahulu yang membahas mengenai ruang bermain untuk anak usia dini salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Lestari & Prima, (2019) yang membahas mengenai Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA), namun pada penelitian ini tidak ada keterkaitannya dengan proses pemulihan pascabencana. Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) juga termasuk kedalam salah satu lingkungan belajar yang harus memiliki karakteristik sebagai taman terbuka publik, wahana permainan dan tumbuh kembang anak, ruang terbuka hijau, serta sarana kegiatan sosial dilengkapi berbagai permainan menarik. Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh Hutapea et al., (2015) membahas mengenai ruang publik di daerah perkotaan yang menjelaskan bahwa pada aktivitas bermain juga dapat menunjang terhadap perkembangan anak usia dini dalam belajar dan beradaptasi terhadap kemampuan inderanya. Namun salah satu ruang bermain yang dapat digunakan oleh anak usia dini di kawasan perkotaan adalah ruang publik, keberadaan taman kota dan taman bermain sangat penting serta menjadi alternatif pilihan ruang bermain bagi anak usia dini.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan manfaat bermain dan ruang bermain bagi anak-anak. Desainer terkait ruang bermain pertama kali diperkenalkan pada tahun 1960 sebagai salah satu alternatif ruang bermain tradisional (Brett, 1993). Setelah pergantian abad ke-20, ruang bermain di luar ruangan di integrasikan kedalam ruang terbuka umum (*American Planning Association*, 2005). Akan tetapi kenyataan dilapangan apa yang telah disediakan belum tentu disukai oleh anak, hal demikian bertolak belakang dengan apa yang telah dibuat oleh perancang. Perancang membuat desain bermain dengan fungsi yang mengolah aktivitas fisik anak, karena menurut perancang anak menyukai

kegiatan berlari dan bergerak secara bebas. Namun menurut Tompkins (1982) anak memiliki kemampuan untuk merusak dan mengubah ruang bermain menurut pandangannya.

Meskipun banyak penelitian mengenai pandangan orangtua terhadap ruang bermain akan tetapi penelitian yang sama di Indonesia masih belum ada, karena hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut yang berfokus pada pandangan orang tua terhadap ruang bermain bagi anak usia dini di lokasi yang terdampak bencana. Dalam hal ini peneliti melihat bagaimana pandangan orang tua terhadap hadirnya ruang bermain yang tepat dalam upaya pemulihan pascabencana, dimana kegiatan bermain akan berperan penting pada tahap pemulihan bagi para korban pascabencana. Keberadaan ruang bermain merupakan salah satu unsur yang spesifik dalam kesiapan aktivitas bermain yang dilakukan para korban, serta komponen penting yang secara langsung berkontribusi pada pemulihan pascabencana (O'Connor & Stagnitti, 2011; Noguchi et al., 2016). Hal ini selaras dengan hasil yang menyatakan bahwa dalam pemulihan pascabencana keberadaan ruang bermain memberikan kontribusi penting didalamnya (Masten & Obradovic, 2008; Freeman, Nairn, & Gollop, 2015).

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan latar belakang dalam penelitian ini digunakan untuk mengarahkan penelitian dengan bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana pandangan orangtua terhadap kegiatan bermain yang dilakukan anak di lokasi bencana?
2. Bagaimana ruang bermain berperan pada proses pemulihan pascabencana?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka penelitian ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai pandangan orangtua terhadap ruang bermain bagi anak usia dini di lokasi pascabencana sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pandangan orangtua terhadap kegiatan bermain yang dilakukan anak di lokasi bencana

2. Untuk mengetahui peran ruang bermain pada proses pemulihan pascabencana bagi anak usia dini

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini dipaparkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan dan kontribusi bagi keilmuan yang terkait mengenai pandangan orangtua tentang ruang bermain bagi anak usia dini pada lokasi yang terdampak bencana.

2. Manfaat Praktis

Untuk semua pihak praktis yang berhubungan dengan anak usia dini, diantaranya sebagai berikut:

- a) Pihak Orang Tua

Penelitian ini diharapkan mampu membantu dalam memberikan informasi kepada orang tua bahwa orang tua yang memiliki anak usia dini juga mampu mengatasi dan menyediakan ruang bermain untuk anak pada proses pemulihan pascabencana.

- b) Pihak Pemerintah

Penelitian ini dapat menunjukkan mengenai manfaat dari ruang bermain pada daerah yang terdampak bencana, sehingga pemerintah dapat berkontribusi pada situasi pemulihan pascabencana. Dengan demikian dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi penelitian dasar maupun penelitian lanjutan bagi pemerintah selaku pemegang kebijakan. Selanjutnya penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan bagi pemerintah yang terlibat dalam pemulihan pascabencana bagi anak usia dini yang menjadi korban bencana.

E. Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan secara umum hal-hal yang dibahas dalam beberapa BAB, yaitu:

1. BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini, menjelaskan latar belakang masalah berdasarkan hasil temuan peneliti dari berbagai referensi yang relevan terkait ruang bermain pada daerah yang terdampak bencana. Kemudian latar belakang tersebut dirumuskan dalam rumusan masalah, serta membahas mengenai tujuan dan manfaat penelitian ini.

2. BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini, teori, dalil, hukum, dan rumus-rumus yang relevan dengan pengembangan ruang bermain pada daerah yang terdampak bencana. Secara spesifik, bab ini membahas tentang pengertian bencana alam, ruang bermain, dan implementasinya.

3. BAB III: METODE PENELITIAN

Pada bab ini, menjelaskan desain penelitian, lokasi dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

4. BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, hasil pengumpulan data penelitian akan dijabarkan pada bab ini. Selain itu juga hasil pengumpulan data dibahas, dikaji, dan dianalisis berlandaskan pada teori-teori yang relevan tentang pengembangan ruang bermain pada daerah yang terdampak bencana. Pembahasan hasil dan analisis penelitian dilakukan dengan teknik analisis data yang sudah ditentukan yang sesuai dengan desain penelitian sebelumnya.

5. BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, hasil analisis data penelitian disimpulkan yang mengacu pada rumusan masalah. Dari kesimpulan juga dapat ditentukan saran dan rekomendasi yang dapat dijadikan pertimbangan dalam bidang pendidikan anak usia dini maupun program pengembangan ruang bermain pada daerah yang terdampak bencana.