

Perancangan untuk Pendidikan Karakter Anak

Christ Siwi Prawesthi dan Ima Defiana

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111

E-mail: may_d@arch.its.ac.id

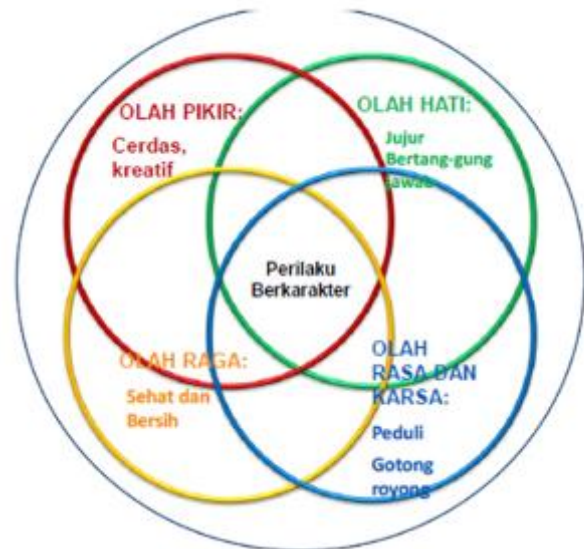
Abstrak — Pada era globalisasi seperti saat ini banyak dampak dan perubahan yang dirasakan oleh masyarakat Indonesia, adanya dampak dan perubahan yang ada tidak terbatas pada usia individu. Dampak negatif yang dirasakan akibat globalisasi adalah keberadaan teknologi canggih yang tersedia ditengah keterbatasan berpikir dan kultur budaya, agama yang memudar sehingga lambat laun akan terjadi degradasi moral bangsa. Sayangnya, yang paling merasakan dampak negatif globalisasi adalah anak-anak, padahal mereka adalah generasi penerus bangsa kelak. Untuk itu perlu dicari jalan terbaik untuk membangun dan mengembangkan karakter anak bangsa agar memiliki karakter yang baik, unggul dan mulia ditengah dampak negatif arus globalisasi. Upaya yang tepat untuk itu adalah melalui pendidikan karakter, karena pendidikan ini memiliki peran penting dan sentral dalam pengembangan potensi manusia, termasuk potensi mental. Isu pendidikan karakter ini, penulis angkat sebagai salah satu solusi untuk menekan degradasi moral generasi anak bangsa Indonesia yang diselesaikan melalui arsitektur. Melalui perancangan ini, diharapkan terjadi transformasi yang dapat menumbuhkembangkan karakter positif serta mengubah watak anak dari yang tidak baik menjadi baik.

Kata Kunci — anak, degradasi moral bangsa, globalisasi, , pendidikan karakter

I. PENDAHULUAN

Kata karakter berasal dari bahasa Yunani *charassein*, yang berarti *to engrave* (melukis, menggambar), seperti orang yang melukis kertas, memahat batu atau metal. Berakar dari pengertian yang seperti itu, karakter kemudian diartikan sebagai tanda atau ciri yang khusus, dan karenanya melahirkan satu pandangan bahwa karakter adalah, pola perilaku yang bersifat individual, keadaan moral seseorang". Setelah melewati tahap anak-anak, seseorang memiliki karakter, cara yang dapat diramalkan bahwa karakter seseorang berkaitan dengan perilaku yang ada di sekitar dirinya (Kevin Ryan, 1999: 5). Sedangkan pendidikan karakter menurut Thomas Lickona adalah suatu usaha yang disengaja untuk membantu seseorang sehingga ia dapat memahami, memperhatikan, dan melakukan nilai-nilai etika yang inti.

Komponen yang menjadi acuan Perancangan Pendidikan Karakter Anak ini menurut desain induk kemdiknas [1], dapat dilihat pada Gambar 1



Gambar 1. Komponen Pendidikan Karakter

source : Desain induk pendidikan karakter kementerian pendidikan nasional

Masing-masing proses psikososial (olah hati, olah pikir, olah raga, dan olahrasa dan karsa) secara konseptual dapat diperlakukan sebagai suatu kluster atau gugus nilai luhur yang di dalamnya terkandung sejumlah nilai. Keempat proses psikologis tersebut, satu dengan yang lainnya saling terkait dan saling memperkuat. Karena itu setiap karakter, seperti juga sikap, selalu bersifat multipleks atau berdimensi jamak. Pengelompokan nilai tersebut sangat berguna untuk kepentingan perencanaan.

II. PENDEKATAN DESIGN

Pendekatan design yang digunakan adalah Perilaku yaitu suatu konsep yang selalu menyertakan pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam perancangannya, yakni kaitan perilaku dengan desain arsitektur (sebagai lingkungan fisik) [4].

Sejauh mana penerapan arsitektur perilaku pada perancangan lingkungan sekolah non formal dapat dilihat dari penerapan faktor-faktor yang mempengaruhi prinsip-prinsip dalam perilaku anak usia emas serta orang tua yang menjadi target dalam rancangan ini. Perilaku anak dan orang tua ini akan mempengaruhi bagaimana desain suatu bangunan atau lingkungan bina yang akan dirancang, dan berlaku juga sebaliknya yaitu bagaimana lingkungan yang telah dirancang akan mempengaruhi perilaku sang anak dan orang tua sesuai teori *Flaws in Human Mentality* pada Gambar 2.

III. METODE DESIGN

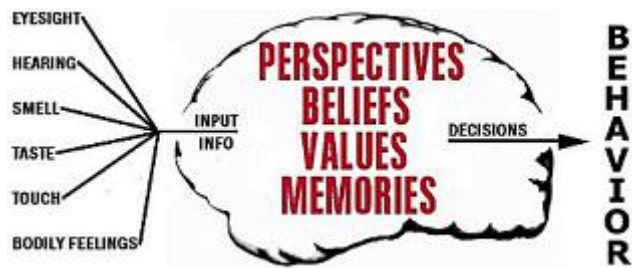
Arsitek harus mengerti secara baik terhadap representasi dimana pengguna dalam bangunannya akan terbentuk, mampu mempelajari bagaimana pengguna beraktivitas terhadap apa yang mereka representasikan, serta mampu membuat perhitungan yang masuk akal bagaimana pengguna akan berperilaku pada bangunannya. Menerapkan Teori Robert G. Hershberger [3] dalam proses merancang mengacu pada *Representational* dan *Responsive Meaning*. (Gambar 3)

1. *Representational Meaning*

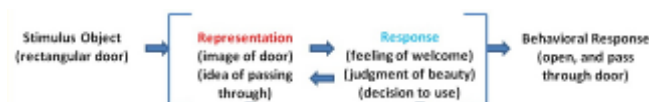
Lingkungan sekitar yang mempengaruhi arsitektural harus mewakili organisme manusia sebagai persepsi, ide.

2. *Responsive Meaning*

Terdiri dari tanggapan individu yang sudah direpresentasikan secara individu, meliputi respon perasaan, evaluasi, atau menentukan sesuatu. Menampilkan keadaan lingkungan sekitar atau ide yang muncul sebagai apa yang seharusnya dilakukan.



Gambar 2. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku
Source : Macdonald, Cophorne. *Flaws in Human Mentality*



Gambar 3. Teori Metode Design
Sourc : Robert G. Hershberger, 1974



Gambar 4. Main Entrance
source: dokumen pribadi



Gambar 5 Area Ekplorasi Taman
source: dokumen pribadi

IV. HASIL PERANCANGAN

Pada sisi depan bangunan, GSB sengaja dimundurkan untuk memberikan area depan yang cukup luas untuk difungsikan sebagai area bermain anak serta area tunggu bagi sopir dan pembantu yang bertugas juga menjaga anak yang sedang bermain.

Hal ini juga untuk memberikan **kesan berbeda** bagi anak dan orang tua mengenai sekolah yang memiliki konsep berbeda dari sekolah biasanya (Gambar 4)

Melalui design ruang luar, anak diajak belajar bagaimana merawat tanaman yang dimaksudkan untuk melatih **kepedulian dan rasa tanggung jawab** anak terhadap alam sekitar (Gambar 5,6)

Melalui design ruang luar, anak diajak aktif bergerak untuk meningkatkan kesehatan mereka serta belajar peduli satu dama lain melalui interaksi yang terjadi baik antar anak maupun antara anak dengan guru atau orang tua didukung dengan suasana yang nyaman (Gambar 7,8).

Melalui perancangan ruang luar, anak diajak berinteraksi langsung dengan alam. Melalui stimulus berupa elemen-elemen alam yang ada, diharapkan dapat menanamkan kepedulian anak terhadap alam sekitar serta bertanggung jawab untuk melestarikannya. Diharapkan anak dapat belajar dengan cara yang bermain yang menyenangkan. (Gambar 5,6,8,9).

Perancangan panggung outdoor sebagai sarana anak untuk meningkatkan kecerdasan, kreatifitas mereka dengan berani tampil di hadapan orang lain dengan suasana outdoor. Anak juga belajar peduli dengan orang lain dengan cara menghargai teman lain yang sedang memunjukkan kebolehnya. (Gambar 10)



Gambar 6 Area Eksplorasi Taman
source: dokumen pribadi



Gambar 7. Area Plaza
source: dokumen pribadi



Gambar 8. Area Berkemah
source: dokumen pribadi



Gambar 9 Area Eksplorasi Alam
source: dokumen pribadi



Gambar 10 Panggung Terbuka
source: dokumen pribadi

V. KESIMPULAN

Perancangan pendidikan karakter ditujukan sebagai respon terhadap isu terkini dimana pendidikan karakter seharusnya ditanamkan sejak dini untuk menekan degradasi moral bangsa akibat globalisasi.

Perancangan pendidikan ini diharapkan mampu memberikan satu ide segar tentang bagaimana seharusnya kondisi lingkungan yang mendukung penanaman karakter pada anak, akomodasi apa yang seharusnya diberikan dan bagaimana proses pendidikan tersebut dapat berlangsung secara optimal dalam ranah arsitektur.

Integrasi aspek arsitektural terhadap fungsi bangunan dalam rancangan pendidikan ini diharapkan dapat menjadi sarana pembentukan karakter anak untuk menunjang proses pembentukan karakter bangsa yang lebih baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas berkah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan jurnal ini. Juga kepada Ibu Ima Defiana, selaku pembimbing, atas segala ilmu dan bimbingannya, serta kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penyelesaian jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kementerian Pendidikan Nasional, 2010. 4 Konfigurasi karakter inti berdasarkan konteks proses psikososial dan sosiokultural, Jakarta: h.10-11
- [2] Naftika, F. (2012). Peran Pendidikan Nonformal Dalam Mengantisipasi Dan Menanggulangi Degradasi Moral Anak. *Problematika PLS*, 1-17.
- [3] Hershberger, Robert G. 1974. *Predicting the Meaning of Architecture In Designing for Human Behavior*. Stroudsburg, DH and Ross.
- [4] Lang, Jon. *Creating Architectural Theory : The Role of the Behavioral Sciences*.