

RANCANGAN BILIK DONGENG SEBAGAI SARANA INTERAKSI SOSIAL ANTARA GENERASI LANSIA DAN ANAK-ANAK

“BILIK DONGENG” DESIGN AS AN INTERACTION FACILITY BETWEEN THE ELDERLY AND CHILDREN

Irina Marvel Nathania¹, Andar Bagus Sriwarno², Meirina Triharini³

Program Studi Magister Desain¹

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung^{1,2,3}

irinamarveln@gmail.com¹

ABSTRAK

Populasi kelompok lanjut usia (lansia) di Indonesia mengalami peningkatan setiap tahun. Hal ini dikarenakan meningkatnya angka harapan hidup yang diiringi oleh peningkatan permasalahan bagi lansia. Salah satu permasalahannya adalah jarak antargenerasi yang menyebabkan lansia merasa kesepian. Permasalahan jarak antargenerasi tersebut dikarenakan tidak terjalinnya interaksi dengan baik dalam waktu yang lama. Hal tersebut mengakibatkan kesepian pada lansia dan membuat mereka menarik diri dari lingkungan sekitarnya karena merasa sudah tidak berguna (Anggarwal, *et. al*, 2017). Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis permasalahan antara lansia (usia 60 tahun ke atas) dan generasi muda, terutama anak-anak (usia 4—8 tahun). Hasil analisis yang dilakukan menjadi patokan dalam penyusunan kegiatan yang dapat membuat kedua kelompok usia tersebut saling berinteraksi. Kolaborasi dua generasi diharapkan dapat menciptakan kegiatan positif di Kota Bandung yang memiliki populasi anak-anak dan lansia cukup tinggi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan desain etnografi yang memungkinkan peneliti terlibat langsung dalam objek penelitian, sehingga dapat melihat permasalahan di dalamnya secara nyata. Selain itu, dilakukan dua kali eksperimen Bilik Dongeng (sarana kegiatan lansia dan anak-anak) dengan dua metode yang berbeda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Bilik Dongeng dapat digunakan secara efektif sebagai kegiatan yang dapat mendekatkan lansia dan anak-anak secara langsung dan menyenangkan. Faktor-faktor pendukung seperti cara mendongeng dan penataan ruangan sangat berpengaruh besar terhadap interaksi antara anak-anak dengan lansia.

Kata kunci: lansia, anak-anak, mendongeng, Bilik Dongeng, Kota Bandung.

ABSTRACT

There is a population increase of elderly population in Indonesia. This is caused by increased life expectancy that is also accompanied by the increases of elderly's problem. One of the elderly's main problems is generation gap that makes the elderly become lonely. The generation gap that has caused the elderly and younger generation to not be able interact well has been a problem since a long time ago. It can make the elderly feel even lonelier and feel no longer needed by the society. Because of that, this research aims to analyze the interaction problem between the elderly (age 60 y.o and above) and children (age 4 to 8 y.o). The result can be used as a standard to make an activity that can help the elderly and children to interact. The activity that combines two different generations can be a positive activity in Bandung City, remembering that Bandung has a large population of children and the elderly. The research methodology used in this research is qualitative method with ethnographic design approach. This method can let researcher be part of the object research to analyze the problem between the elderly and children. In addition, two storytelling space experiments were held as means of the elderly and children's activities with two different methods. The result shows that storytelling space can be used as an effective activity to bring the elderly and children closer and interact with each other. The supporting factors as the storytelling methods and interior layout give a great influence to create warm interactions between children and elderly.

Key words: elderly, children, storytelling, storytelling space, BandungCity.

PENDAHULUAN

Populasi kelompok lanjut usia di Indonesia telah mengalami peningkatan pesat pada beberapa tahun terakhir. Hal tersebut membuat Indonesia menjadi salah satu *ageing population country* dengan memegang besaran populasi lansia terbesar urutan ke 9 di Benua Asia (BPS, 2014). Kota Bandung menjadi salah satu kota yang memiliki populasi warga lanjut usia terbesar di Indonesia. Selain itu, Kota Bandung merupakan kota yang memiliki nilai yang baik pada pemenuhan fasilitas sosial yang ramah lansia. Peran pemerintah yang aktif dalam menanggapi permasalahan pertumbuhan populasi lansia menjadi salah satu kunci penilaian baik pada fasilitas ramah lansia di Kota Bandung. Hingga saat ini, fasilitas sosial ramah lansia di Kota Bandung meliputi fasilitas publik seperti kendaraan umum, taman, hingga fasilitas aktivitas bagi lansia seperti perkumpulan lansia, kelas keterampilan, dan lain-lain (Suriastini, *et. al.*, 2013).

Namun, sangat disayangkan bahwa pemenuhan fasilitas sosial ramah lansia, terutama pada fasilitas aktivitas masih belum memperhatikan permasalahan utama dari lansia yang berada di Kota Bandung. Permasalahan tersebut adalah jarak antargenerasi, lansia tidak dapat berinteraksi dengan anak atau cucu mereka. Perbedaan pandangan, pendapat, dan persepsi merupakan salah satu faktor yang dapat memicu terjadinya jarak antargenerasi (Anggarwal, *et. al.*, 2017). Permasalahan tersebut umum terjadi pada lansia yang tinggal di rumah sendiri atau bersama anak-anak mereka. Hal tersebut mengakibatkan lansia tidak dapat berkomunikasi dan berinteraksi baik dengan anak atau cucu mereka (Wreksoatmodjo, 2013). Tak jarang, permasalahan ini mengakibatkan anak-anak lebih memilih untuk menitipkan orang tua mereka pada panti wreda di masa tuanya. Oleh sebab itu, banyak lansia yang tinggal di panti wreda merasa “dibuang” dan sudah tidak dibutuhkan lagi oleh anak-anaknya (Wreksoatmodjo, 2013).

Permasalahan jarak antargenerasi tersebut menjadi suatu permasalahan baru, para lansia merasa kesepian di masa tua mereka. Dalam

penelitian yang dilakukan oleh Catharine R. Gale, Leo Westbury, Cyrus Cooper dengan judul “*Social Isolation and Loneliness as Risk Factors for The Progression of Frailty: the English Longitudinal Study of Ageing*” tahun 2011 dijelaskan bahwa kesepian merupakan suatu faktor utama yang mempercepat proses penuaan pada fisik lansia. Kesepian sendiri dapat disebabkan oleh kurangnya interaksi dan aktivitas sosial serta dipengaruhi langsung oleh lingkungan tempat lansia tinggal. Lansia yang kesepian belum tentu tinggal pada panti wreda. Lansia yang tinggal di rumah sendiri atau bersama anak-anaknya juga rentan merasa kesepian karena jarak antargenerasi tersebut (Gale, *et. al.*, 2017).

Kelompok lansia merasa dirinya sudah tidak dibutuhkan di masyarakat dan mulai menarik serta mengisolasi diri dari lingkungan sekitar. Dengan demikian, lansia yang kesepian akan lebih mudah memiliki gejala depresi dibandingkan lansia yang tidak kesepian (Gale, *et. al.*, 2017). Selain itu, dapat diketahui bahwa lansia wanita ternyata cenderung lebih mudah merasa kesepian dibandingkan lansia pria (Yusuf, 2007). Oleh sebab itu, penelitian ini lebih menekankan pada pendekatan lansia wanita pada kelompok usia anak-anak.

Permasalahan jarak antargenerasi dan juga kesepian tersebut dapat ditangani oleh sebuah kegiatan yang dapat menggabungkan lansia dengan kelompok usia lainnya (Sacan *et. al.*, 2019). Kondisi tersebut memiliki keuntungan tersendiri, karena saat ini Kota Bandung memiliki populasi lansia dan populasi anak-anak yang cukup besar (BPS, 2014). Kedua kelompok usia tersebut termasuk pada kelompok usia non-produktif dan tidak memiliki kesibukan yang terikat oleh waktu. Penggabungan kedua kelompok usia tersebut dapat berpengaruh baik pada kondisi emosional, psikologi, serta berperan dalam menanamkan karakter budaya dan norma pada anak-anak (Sacan, *et. al.*, 2019). Penilaian positif anak-anak terhadap lansia akan terbentuk dengan baik dengan melakukan kegiatan bersama-sama (Christian, *et. al.*, 2014). Selain itu, dunia anak-anak dan lansia dinilai tidak jauh berbeda.

Dalam penelitian *A Return to Infancy: Old Age and The Second Childhood in History* disebutkan bahwa lansia seringkali mengalami masa “anak-anak kedua” atau “kembali menjadi anak-anak”. Oleh sebab itu, penggabungan kedua kelompok usia dapat menjadikan lansia teman baik bagi anak-anak yang membawa pengaruh positif bagi keduanya (Covey, 1992).

Terdapat beberapa wadah kegiatan untuk mengabungkan kelompok usia anak-anak dan lansia seperti kegiatan rekreasi, kegiatan sukarela, dan kegiatan edukasi. Namun, kegiatan edukasi dinilai sebagai kegiatan yang paling efektif untuk dilakukan. Kegiatan edukasi dapat mengabungkan kelompok usia anak dan lansia dalam suatu aktivitas bersama-sama secara natural dan menciptakan interaksi tanpa prasangka antar kelompok usia (Christian, *et. al.*, 2014). Selain itu, kegiatan edukasi dinilai sangat membantu lansia untuk menjalani proses penuaan aktif dan menjadi sarana pembelajaran menarik dan ringan bagi anak-anak (Sucylaite, 2014).

Kegiatan edukasi, terutama dalam bidang literasi yang dapat dilakukan oleh lansia terdiri atas beberapa bagian seperti membaca puisi, diskusi, menulis kreatif, dan juga mendongeng (Sucylaite, 2014). Namun, kegiatan mendongeng dinilai sebagai kegiatan yang tepat untuk dilakukan bersama dengan anak-anak berusia 4—8 tahun. Kegiatan mendongeng dinilai dapat membuat suasana lebih hidup dan membantu anak-anak berimajinasi dengan baik. Selain itu, bagi lansia, mendongeng menjadi sebuah interaksi sosial yang baik dengan membagikan pengetahuan dan pengalaman secara langsung. Hampir seluruh lansia yang senang mendongeng setuju bahwa kegiatan mendongeng menjadi salah satu aktivitas rekreasi yang dapat dilakukan di masa tua mereka (da Costa, *et. al.*, 2016).

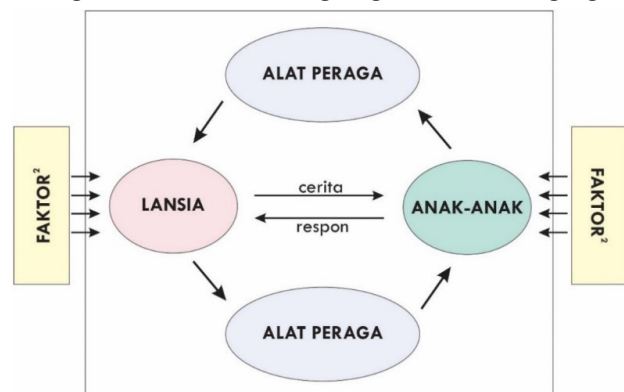
Namun, kegiatan mendongeng tidak dapat berjalan sendiri sebagai sebuah kegiatan untuk mendekatkan lansia dan anak-anak. Kegiatan mendongeng memerlukan beberapa aspek yang mendukung lansia dan anak-anak untuk berinteraksi seperti alat peraga dan faktor-faktor pendukung seperti kondisi ruang, kondisi suhu, udara, pencahayaan, dan lain-lain yang dapat

membuat kegiatan mendongeng mendapatkan respons yang positif dari anak-anak. Semua faktor tersebut tentu saling berkaitan satu sama lain yang dapat dijabarkan pada gambar 1.

Faktor pendukung utama dari kegiatan mendongeng adalah metode mendongeng atau cara bercerita dari lansia pendongeng. Penggunaan metode Gerak Suara Gambar (GSG) yang diciptakan oleh Bapak Andi Yudha selaku ahli mendongeng menjadi salah satu opsi yang dapat digunakan (Asfandiyar, 2007). Metode tersebut memungkinkan lansia pendongeng untuk bercerita menggunakan perbedaan intonasi suara, bergerak dan berinteraksi bersama anak-anak menggunakan gambar sebagai alat peraga untuk membuat suasana lebih hidup dan menarik. Alat peraga yang dimaksud dapat berupa boneka, gambar ilustrasi, atau gambaran tangan langsung dari lansia pendongeng. Hal tersebut akan menimbulkan interaksi dan juga respons yang berbeda dari anak-anak.

Faktor-faktor pendukung lainnya adalah kondisi interior dari Bilik Dongeng atau tempat lansia dan anak-anak melakukan kegiatan mendongeng. Penataan ruang, penempatan elemen interaktif, hingga jumlah peserta sangat berdampak pada tingkat kesuksesan dari kegiatan mendongeng itu sendiri. Oleh sebab itu, pada penelitian ini akan diadakan dua eksperimen Bilik Dongeng berbeda untuk membuktikan perbedaan faktor-faktor pendukung akan memberi dampak yang berbeda dari respon anak-anak peserta kegiatan tersebut.

Bagan 1 Faktor Pendukung Kegiatan Bilik Dongeng



(Sumber: Data Pribadi, Februari 2020.)

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan desain etnografi. Pendekatan desain etnografi digunakan bertujuan agar peneliti dapat menjadi instrumen penelitian utama dan melebur menjadi bagian dari objek penelitian yang diteliti. Dengan demikian, peneliti dapat memahami dan menganalisis seluruh kegiatan, aktivitas, permasalahan, dan kebutuhan yang terdapat pada objek penelitian.

Objek penelitian ini Yayasan An-Nur Maleber yang mewadahi kegiatan pendidikan formal seperti Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), pendidikan non-formal seperti bimbingan belajar dan kelas menggambar, *art therapy*, dan pendidikan keagamaan seperti Tadzqirah Lansia, TAAM Anak. tempat penelitian tersebut dipilih karena yayasan tersebut mewadahi kegiatan anak-anak dan kegiatan lansia secara bersamaan. Dalam observasi tersebut, peneliti mengidentifikasi pola perilaku dan interaksi antara subjek penelitian, serta memperkirakan ruangan yang akan digunakan untuk eksperimen Bilik Dongeng. Penelitian pola perilaku, data sekunder, serta eksperimen Bilik Dongeng akan digunakan sebagai landasan perancangan sarana pendukung aktivitas mendongeng untuk mendekatkan interaksi lansia dan anak.

Interaksi Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan pengguna fasilitas maupun orang yang mengikuti kegiatan pada Yayasan An-Nur Maleber. Subjek penelitian utama adalah anak-anak yang mengikuti

Pendidikan Anak Usia Dini An-Nur dan peserta *art therapy* dengan rentang usia 4 sampai 8 tahun, serta lansia di sekitar yayasan atau yang mengikuti Tadzqirah Lansia dengan rentang usia 60—75 tahun. Kemudian terdapat pula subjek penelitian pendukung seperti para guru yang bertugas membimbing dan mendidik anak-anak serta para orang tua murid yang sering menjemput dan menunggu anak-anak melakukan aktivitas di Yayasan An-Nur.

Peneliti juga memperhatikan interaksi antarsubjek penelitian, terutama interaksi antara anak-anak dengan lansia. Namun, sebagai pembanding, peneliti juga meneliti interaksi antara anak-anak dengan para guru. Berdasarkan observasi lapangan yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa diantara semua interaksi yang terjadi antarsubjek penelitian, interaksi antara anak-anak dan anak-anak adalah interaksi yang paling intensif. Semua anak dapat saling berbaur tanpa terdapat kendala tertentu.

Hal tersebut berbanding terbalik dengan interaksi antara lansia dan anak-anak. Tidak semua lansia dapat mendekati anak-anak, begitu pula sebaliknya. Anak-anak cenderung mau berinteraksi dengan lansia yang sudah dekat dengan mereka. Terlihat dalam beberapa kesempatan beberapa anak bersikap manja dan meminta para lansia yang sedang mampir untuk mengajari mereka membaca atau sekadar memperlihatkan gambar karya mereka walaupun lansia tersebut bukanlah termasuk guru atau staf pengajar di yayasan tersebut (gambar 1a). Namun, tidak semua anak berani untuk mendekati lansia tersebut atau sekadar menyapa dan mengobrol ringan.



Gambar 1 (a) interaksi hangat lansia anak, (b) interaksi canggung lansia anak
(Sumber: Data Pribadi, Maret 2020.)

Selain itu, anak-anak takut untuk mendekati lansia yang mereka tidak kenal (gambar 1b). Terlihat beberapa anak ketakutan, menghindar, dan bahkan tidak mau duduk dekat dengan lansia yang mereka belum kenal. Keadaan canggung, tidak saling mengenal, dan menjaga jarak tersebut membuat persepsi buruk anak terhadap lansia dan juga sebaliknya (Christian, *et. al.*, 2015). Keadaan tersebut dapat membuat kesalahpahaman antarhubungan lansia dan anak-anak. Lansia dapat merasa terkucilkan dan tidak dibutuhkan lagi di masyarakat (Holmes, 2019). Oleh sebab itu, diadakanlah eksperimen Bilik Dongeng pada Yayasan An-Nur tersebut untuk mendekatkan anak- lansia dengan lansia melalui eksperimen yang ringan dan menyenangkan.

EKSPERIMEN BILIK DONGENG

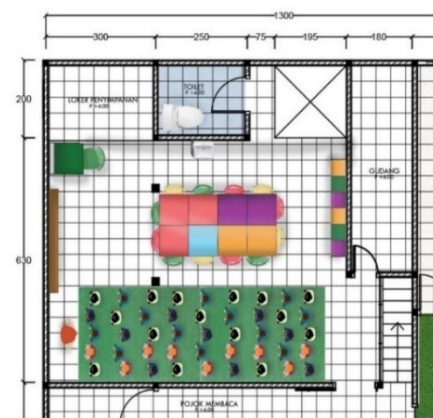
Bilik Dongeng merupakan ruang yang di desain untuk mewadahi kegiatan mendongeng lansia dan anak. Selain itu, Bilik Dongeng juga dibuat agar tercipta interaksi hangat antara lansia dan anak-anak dalam proses mendongeng. Oleh sebab itu, diadakanlah dua kali eksperimen Bilik Dongeng di Yayasan An-Nur. Kedua eksperimen tersebut dilakukan pada ruang kelas yang sama. Eksperimen Bilik Dongeng tersebut memperhatikan kondisi ruang, interaksi antara subjek penelitian dan objek pendukung dongeng yang dilakukan.

Eksperimen tersebut dilakukan pada dua masa observasi yang berbeda. Eksperimen Bilik Dongeng pertama dilakukan pada pertengahan observasi pertama yang dilakukan 17 Februari 2020 hingga 28 Februari 2020. Sedangkan, eksperimen Bilik Dongeng kedua dilakukan pada pertengahan observasi kedua yang dilakukan 09 Maret 2020 hingga 16 Maret 2020. Setelah dilakukan eksperimen, diadakan pula observasi lanjut untuk melihat dampak terhadap perilaku dan kedekatan antara lansia dan anak-anak sendiri.

EKSPERIMEN BILIK DONGENG I

Eksperimen Bilik Dongeng pertama dilakukan tanpa menggunakan manipulasi ruang dan juga alat bantu mendongeng. Kondisi ruang interior pada eksperimen Bilik Dongeng pertama

sengaja tidak diubah dan disesuaikan dengan kondisi asal dari ruang kelas berukuran 52 m². Meja, kursi, dan alat pendukung belajar masih berada di tempat yang sama. Namun, dikarenakan meja dan kursi yang tidak cukup menampung jumlah peserta yang besar (sekitar 50 anak), maka digelarlah karpet di bagian sisi kiri kelas. Kegiatan ini dilakukan pada pagi hari saat suasana masih sejuk tanpa penghawaan buatan. Gambaran kondisi ruangan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Denah Eksperimen Bilik Dongeng I
(Sumber: Data Pribadi, Februari 2020)

Kondisi ruang yang cukup sempit membuat anak-anak dipaksakan untuk duduk menghadap ke depan atau kepada lansia pendongeng saja, dapat dilihat pada gambar 3. Kondisi tersebut dinilai kurang baik karena konfigurasi tempat duduk anak-anak menjadi memanjang, bukan melebar. Hal tersebut mengakibatkan tidak semua anak-anak dapat berinteraksi langsung dengan lansia pendongeng.



Gambar 3 Anak-anak Duduk Menghadap
Lansia Pendongeng
(Sumber: Data Pribadi, Februari 2020.)

Hanya anak-anak pada barisan depan yang dapat berinteraksi langsung dengan lansia pendongeng, hal tersebut membuat suasana kondusif hanya tercipta pada barisan depan saja. Gambaran situasi tersebut dapat dilihat pada gambar 4a. Anak-anak pada barisan belakang cenderung main-main dan tidak berkonsentrasi selama kegiatan mendongeng tersebut. Gambaran situasi tersebut dapat dilihat pada gambar 4b.

Eksperimen pertama tidak menggunakan alat bantu dongeng seperti gambar, ilustrasi, musik, maupun pencahayaan. Sistem dongeng yang dibawakan oleh lansia pendongeng dengan metode membaca lantang atau *read aloud* dari teks yang sudah disiapkan. Lansia juga melakukan improvisasi pada cerita dengan menambahkan mimik muka dan penggunaan nada suara yang berbeda. Kondisi tersebut dapat dilihat pada gambar gambar 5a.

Dalam beberapa kesempatan, lansia memanggil anak-anak yang ingin memerankan peran dalam cerita dongeng tersebut. Anak-anak sangat senang dan berlomba-lomba ingin

memerankan tokoh dalam dongeng. Hal tersebut membuat interaksi antara lansia dan anak-anak menjadi hangat serta suasana mendongeng menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Gambaran situasi tersebut dapat dilihat pada gambar 5b.

Eksperimen Bilik Dongeng II

Eksperimen kedua dilakukan cukup berbeda dengan eksperimen pertama. Jumlah peserta pada eksperimen ini dikurangi, hanya 15 anak dan menghadirkan orang tua murid yang penasaran dan antusias dengan kegiatan Bilik Dongeng ini.

Eksperimen kedua ini dilakukan menggunakan alat bantu dongeng serta manipulasi ruang untuk menjawab masalah yang terdapat di eksperimen sebelumnya, yaitu sirkulasi ruang yang sempit. Oleh sebab itu, terdapat penataan meja dan kursi yang disimpan menumpuk pada depan loker penyimpanan dan ditutup dengan kain berwarna muda. Gambaran denah dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 4 (a) Suasana kondusif pada barisan depan; (b) Suasana tidak serius pada barisan belakang
(Sumber: Data Pribadi, Februari 2020.)



Gambar 5 (a) sistem mendongeng lansia pendongeng, (b) melibatkan anak dalam proses mendongeng
(Sumber: Dokumen Pribadi, Februari 2020)



Gambar 7 Denah eksperimen Bilik Dongeng II (Sumber: dokumen pribadi, Maret 2020.)

Area tersebut menjadi lebih luas dan memungkinkan anak-anak untuk duduk dengan konfigurasi melebar (gambar 8a). Hal tersebut memudahkan lansia pendongeng untuk berinteraksi langsung dengan semua anak peserta dongeng tersebut. Area luas tersebut juga membuat anak memiliki ruang personal sendiri yang membuat anak-anak lebih berkonsentrasi pada kegiatan Bilik Dongeng II (gambar 8b).

Selain itu, terdapat pula penambahan elemen interior interaktif pada ruang yang disesuaikan dengan jalan cerita dari dongeng yang dibawakan lansia pendongeng. Dalam eksperimen kedua, elemen interior interaktif yang digunakan adalah tenda anak-anak dan lampu warna warni yang dirangkai pada area lansia dan area anak-anak. Gambaran kondisi tersebut terlihat pada gambar 9a. Kehadiran elemen tersebut membantu lansia untuk berimprovisasi dan membuat interaksi hangat antara lansia dan anak-anak.

Eksperimen kedua juga menggunakan alat peraga dongeng berupa ilustrasi yang dibuat sendiri oleh lansia pendongeng. Ilustrasi tersebut dibuat pada kertas karton dan ditempelkan pada batang kayu, dapat dilihat pada gambar 10a. Selain itu, sistem mendongeng yang dibawakan oleh lansia pendongeng secara spontan tanpa teks yang diimprovisasi oleh perbedaan suara dan mimik muka lansia pendongeng. Sistem dongeng langsung menggunakan ilustrasi, membuat interaksi antara anak dan lansia menjadi lebih intens.



Gambar 8 (a) Konfigurasi ruang melebar; (b) anak-anak berkonsentrasi (Sumber: Data Pribadi, Maret 2020.)



Gambar 9 (a) elemen interior interaktif pada ruang; (b) anak-anak memainkan elemen interior interaktif (Sumber: Data Pribadi, Maret 2020.)



Gambar 10 (a) Alat bantu dongeng; (b) Interaksi lansia pendongeng dan anak-anak
(Sumber: Data Pribadi, Maret 2020)

Dalam beberapa kesempatan, lansia mengajak anak-anak untuk memainkan ilustrasi bersama-sama, terlihat pada gambar 10b. Lansia sangat lincah memainkan ilustrasi tersebut, sehingga menjadi lebih hidup. Ilustrasi dan cara mendongeng tersebut membuat suasana lebih hangat dan membuat anak-anak lebih tertarik mendengarkan dongeng yang dibawakan lansia pendongeng.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Eksperimen Bilik Dongeng I

Eksperimen Bilik Dongeng I membuat anak-anak merasa senang dan bahagia. Namun, dikarenakan tidak dilakukan penataan pada ruang kelas, maka terdapat kekurangan. Kondisi ruangan cenderung sempit dan membuat anak-anak merasa tidak nyaman. Hal tersebut mengakibatkan anak-anak tidak memiliki jarak personal yang cukup. Selain itu, area sirkulasi menjadi sempit dan mengakibatkan tidak semua anak dapat berinteraksi dengan lansia pendongeng. Kondisi tersebut membuat anak-anak yang tidak dapat berinteraksi atau memperhatikan langsung menjadi lebih sibuk sendiri dan main-main dengan teman-temannya. Gambaran tersebut dapat dilihat pada gambar 11. Kondisi interior dari Bilik Dongeng terbukti menjadi salah satu elemen penting dalam eksperimen Bilik Dongeng yang harus lebih diperhatikan.

Kondisi tersebut membuat lansia pendongeng harus berkali-kali menegur anak-anak. Namun, cara mendongeng dari lansia pendongeng dapat membantu anak-anak untuk

tetap berkonsentrasi hingga akhir eksperimen. Cara bercerita dengan mengajak anak-anak terlibat langsung dan memainkan peran dapat membuat anak lebih tertarik dari cerita mendongeng, gambaran tersebut dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 11 Kondisi anak-anak yang tidak berkonsentrasi pada barisan belakang
(Sumber: Data Pribadi, Februari 2020.)



Gambar 12 Interaksi anak-lansia yang tercipta ketika anak-anak diminta terlibat langsung
(Sumber: Data Pribadi, Februari 2020.)

Anak-anak memperhatikan kegiatan mendongeng dan melihat peluang kapan mereka dapat maju untuk memerankan tokoh seperti teman-temannya. Oleh sebab itu, perancangan Bilik Dongeng harus memperhatikan kondisi ruang interior, objek pembantu dongeng, dan interaksi anak dan lansia di dalamnya. Ketiga unsur tersebut saling membantu dan mengisi satu sama lain.

Setelah kegiatan eksperimen Bilik Dongeng I dilakukan, peneliti melakukan pengamatan selama empat hari di Yayasan An-Nur Maleber. Berdasarkan hasil pengamatan, dapat dilihat bahwa anak-anak lebih berani untuk mendekati para lansia yang berada di yayasan tersebut dengan sopan. Bahkan, terdapat suasana hangat antara anak-anak dan lansia, saling memijat bahu satu sama lain sambil menonton televisi di ruang administrasi pada sore hari.

Hasil Eksperimen Bilik Dongeng II

Rekayasa ruang dan pembatasan jumlah peserta kegiatan yang dilakukan pada eksperimen Bilik Dongeng II membuat ukuran ruangan terasa lebih luas dan memungkinkan konfigurasi tempat duduk dibuat melebar. Hal tersebut membuat area personal anak-anak dan area sirkulasi menjadi lebih besar memudahkan lansia dan anak-anak bergerak dalam ruangan. Kedua hal tersebut membuat seluruh anak-anak dapat berinteraksi dengan baik dengan lansia pendongeng yang bercerita di Bilik Dongeng II.

Selain memiliki sirkulasi yang cukup besar, penambahan elemen interaktif pada ruang tersebut membuat rasa penasaran anak-anak menjadi lebih besar. Hal tersebut membuat anak-anak berkonsentrasi dan tertarik dari kelanjutan dongeng yang dibawakan oleh lansia pendongeng. Lansia pendongeng juga dapat mengimprovisasi cerita yang dibawakan dengan elemen interaktif tersebut. Kondisi ruang nyaman dan interaktif membuat anak-anak dan lansia berkonsentrasi dalam kegiatan tersebut, dapat dilihat pada gambar 13.

Kondisi ruang tersebut juga didukung oleh pengadaan alat bantu dongeng berupa ilustrasi yang dibuat oleh lansia pendongeng. Pengadaan alat bantu dongeng tersebut dapat membuat

interaksi spontan antara lansia dan anak-anak, dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 13 Kondisi ruang membuat anak-anak lebih memperhatikan dongeng
(Sumber: Data Pribadi, Maret 2020.)



Gambar 14 Alat bantu dongeng menciptakan interaksi lansia dan anak
(Sumber: Data Pribadi, Maret 2020.)

Anak-anak menjadi tertarik untuk langsung membantu lansia memainkan alat bantu tanpa diminta sebelumnya. Eksperimen kedua menjadi lebih hidup dan lebih hangat dengan bantuan alat bantu dongeng yang berupa ilustrasi dan pengadaan manipulasi ruang menjadi sebuah ruang sederhana yang interaktif.

Sama seperti eksperimen penelitian pertama, setelah kegiatan Bilik Dongeng II, peneliti melakukan pengamatan terhadap anak-anak yang mengikuti kegiatan Bilik Dongeng II tersebut. Pengamatan dilakukan selama dua hari di Yayasan An-Nur Maleber. Setelah kegiatan tersebut, anak-anak menjadi berani untuk melakukan percakapan ringan dengan beberapa *abah* atau *nini* yang melakukan kegiatan di yayasan tersebut dengan sopan dan hangat.

Sebelumnya, mereka tidak berani untuk sekadar mendekati lansia yang tidak terlalu mereka kenal walaupun berada di area Yayasan An-Nur. Kegiatan ini dapat membantu anak-anak untuk berani berinteraksi dengan lansia dan membantu lansia untuk mendekati anak-anak dengan cara yang alami tanpa paksaan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian, observasi, eksperimen yang telah dilakukan, dapat simpulan sebagai berikut.

1. Kegiatan mendongeng dapat dibuktikan sebagai suatu kegiatan yang dapat mendekatkan lansia dan anak-anak secara langsung. Kegiatan mendongeng dapat membawa pengaruh positif pada anak-anak dan lansia. Lansia merasa bahagia dan produktif dengan kegiatan tersebut. Selain itu, tercipta hubungan pertemanan yang baik diantara kedua kelompok usia yang berbeda.
2. Keberadaan aspek pendukung kegiatan mendongeng seperti ruang interior dan alat pembantu dongeng sangat membantu interaksi antara lansia dan anak-anak lebih intens dan hangat.
3. Faktor utama dari aspek pendukung kegiatan tersebut adalah keadaan interior. Keadaan interior memiliki pengaruh langsung pada anak-anak dan lansia pendongeng.
4. Keberadaan elemen interior interaktif membuat anak-anak lebih tertarik mendengarkan cerita dari lansia pendongeng. Selain itu, lansia pendongeng dapat berimprovisasi lebih mudah menggunakan elemen tersebut.
5. Cara mendongeng dari lansia pendongeng memiliki pengaruh terhadap tingkat ketertarikan dan konsentrasi anak. Anak-anak cenderung lebih senang mendengarkan lansia yang bercerita menggunakan mimik muka dan gestur tubuh yang disesuaikan dengan tokoh yang didongengkan.
6. Keberadaan alat bantu dongeng membantu proses mendongeng menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alborzi, H., et. al. (2000): *Designing Story Rooms: Interactive Storytelling Spaces for Children*. University of Maryland.
- Anggarwal, M., et. al (2017): Generation Gap: An Emerging Issue of Society. *International Journal of Engineering Technology Science and Research*. IETSR. ISSN: 2394-3386.
- Asfandiyar, A. Y. (2007): *Cara Pintar Mendongeng*, Jakarta: Penerbit Mizan.
- Badan Pusat Statistik (BPS) (2014): *Statistik Penduduk Lanjut Usia 2014: Hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional*. Jakarta: Badan Pusat Statistik Indonesia.
- Gale, C. R.; Westbury, L.; Cooper, C. (2017): *Social Isolation and Loneliness as Risk Factors for The Progression of Frailty: The English Longitudinal Study of Ageing*. Oxford: Oxford University Press.
- Christian, J. et. al. (2014): *Does Intergenerational Contact Reduce Ageism: When and How Contact Interventions Actually Work?* Belfast: Queen's University Belfast.
- Covey, H. C. (1992): *A Return to Infancy: Old Age and The Second Childhood in History*. Colorado: University of Colorado. Pubmed.gov
- Holmes, C. L. (2009): *An Intergenerational Program with Benefits*. Massachusetts: Anna Maria College.
- Sacan, S. et. al. (2019): *Old Age form Children's Perspective*. Turkey: Adnan Menderes University.
- Sucylaite, J. (2014): Elderly People Communication in Literature Learning Environment. *Procedia: Social and Behavioral Sciences* 191 (2015) 953-957.
- Wreksoatmodjo, B. R. (2013). Perbedaan Karakteristik Lanjut Usia yang Tinggal di Keluarga dengan yang Tinggal di Panti di Jakarta Barat, *Vol 40 No. 10 Jakarta, Indonesia*.
- Yusuf, M. (2007). *Dimensi Gender dalam Kehidupan Penduduk Lansia di Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University. <https://doi.org/10.22146/jp.12063>.