

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini kebutuhan ruang bermain semakin dibutuhkan bagi masyarakat. Kepadatan aktivitas yang dijalani setiap hari menimbulkan kepenatan serta rasa bosan dalam kehidupan sehari – hari. Dimulai dari anak – anak hingga orang dewasa saat ini membutuhkan fasilitas ruang bermain sebagai sarana memperoleh kegembiraan. Fasilitas bermain ini tidak hanya sebagai sarana memperoleh kegembiraan dan menghilangkan kejenuhan, tetapi dapat sebagai sarana edukasi, bermain, dan olahraga. Taman bermain sendiri digunakan untuk melakukan kegiatan bermain dengan bebas untuk memperoleh kesenangan, kerianan, dan kegembiraan. Banyak berbagai trend kegiatan bermain pada taman bermain saat ini, seperti pusat bermain khusus trampoline. Pusat bermain khusus ini menampilkan permainan khusus (tertentu) pada kegiatan bermain. Permainan dengan media trampoline merupakan trend yang menjadi pilihan saat ini. Dengan media trampoline dapat menjadikan kegiatan bermain menjadi menarik dan menjadikan kegiatan bermain dengan olahraga. Sehingga dengan adanya pusat bermain khusus trampoline ini menjadi daya tarik masyarakat untuk berkunjung.

Dalam ruang lingkup taman bermain (pusat bermain khusus) masih terdapat permasalahan – permasalahan yang sering muncul. Pengolahan layout yang belum maksimal dan masih perlu diperhatikan pada perancangan area bermain. Pengolahan tata letak furniture dan sirkulasi yang belum baik dapat mengakibatkan kurangnya kenyamanan pada aktivitas yang dilakukan pengunjung. Penggunaan penghawaan yang belum maksimal juga perlu diperhatikan. Serta pengolahan area bermain yang dilakukan berdasarkan penggolongan umur. Sehingga perancangan pusat bermain khusus trampoline ini difokuskan kepada bagaimana memecahkan permasalahan yang timbul agar dapat menghasilkan pusat bermain khusus trampoline yang dapat memberikan keamanan dan kenyamanannya untuk para pengunjung.

Fokus pembahasan pada perancangan ini lebih mendekati pada pengolahan layout (zoning dan bloking) pada area bermain, ergonomi, penghawaan, pencahayaan, keamanan, keselamatan, dan fasilitas penunjang lainnya. Pusat bermain khusus trampoline sebagai kegiatan bermain dengan media trampoline memerlukan tingkat keamanan yang baik. Upaya penyediaan pusat bermain khusus ini harus disertai dengan perencanaan dan perancangan yang baik, serta harus memperhatikan tingkat keselamatannya. Banyaknya fasilitas kegiatan bermain yang belum memiliki standar keselamatan dan kesehatan akibat kesalahan desain, konstruksi, dan pemeliharannya. Kurangnya kenyamanan dan tata letaknya yang masih belum sesuai.

Aktivitas bermain dapat memperoleh kegembiraan, tetapi tidak hanya itu kegiatan bermain juga dapat mengembangkan perkembangan sosial dan fisik. Pusat bermain khusus trampoline ini juga bermanfaat untuk menunjang kesehatan, karena kegiatannya dapat digabungkan dengan kegiatan berolahraga. Bagi balita umur 3 – 5 tahun permainan trampoline dapat berguna untuk meningkatkan perkembangan sensorik dan motorik, sebagai awal memperkenalkan aktivitas olahraga, dapat memperkuat tulang, dan dapat menstimulasi kerja otak. Pada anak – anak (usia 6 – 12 tahun) dan remaja dapat berguna sebagai kegiatan edukasi dalam pemecahan masalah sehingga dapat mengasah dan mengembangkan fungsi otak, sebagai perkembangan sosial dengan berinteraksi dengan lingkungan sekitar, sebagai perkembangan kreativitas, dan dapat meningkatkan percaya diri. Sedangkan bagi orang dewasa permainan trampoline ini sebagai sarana olahraga yang bermanfaat untuk membakar lemak dan menurunkan berat badan. Sehingga diharapkan pada perancangan ini mampu mencapai tujuan pusat bermain khusus trampoline yang memiliki kenyamanan dan keamanan yang baik bagi pengunjungnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan, dapat ditemukan beberapa identifikasi masalah yang ada yaitu:

- Masih kurangnya fasilitas bermain khusus trampoline yang dapat digunakan oleh masyarakat
- Pengolahan layout yang masih perlu diperhatikan
- Pengolahan tata letak furniture
- Pengolahan sirkulasi
- Penggunaan furniture
- Pengolahan elemen interior
- Penggunaan material yang sesuai
- Standar keamanan
- Pengolahan area bermain berdasarkan penggolongan umur

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah – masalah yang ditemui, dapat disimpulkan ke dalam rumusan masalah sebagai berikut:

- Bagaimana membuat perancangan pusat bermain khusus trampoline yang baik dan juga nyaman ?
- Bagaimana memilih material yang sesuai dengan kebutuhan terhadap pusat bermain khusus trampoline ini ?
- Bagaimana merancang pusat bermain khusus trampoline dengan ergonomi dan tata letak yang sesuai ?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

Adapun tujuan perancangan Pusat Bermain Khusus Trampoline yaitu sebagai berikut:

- Membuat perancangan pusat bermain khusus trampoline yang dapat memperhatikan elemen interior (layout, tata letak furniture dan ruang, penghawaan, pencahayaan, material, dll) yang sesuai

- Membuat perancangan pusat bermain khusus trampoline dengan memperhatikan sasaran penggolongan umur dan kebutuhan yang dapat memberikan kenyamanan dan keamanan untuk menunjang segala aktivitas pengunjung

1.5 Batasan Perancangan

Batasan dalam perancangan Pusat Bermain Khusus Trampoline adalah sebagai berikut:

- Seluruh area yang akan dirancang pada perancangan ini memiliki luasan minimal 2000 – 5000 m²
- Pendekatan ergonomi dan tata letak ruang sirkulasi untuk memberikan kenyamanan dan keamanan bagi para pengunjung
- Pengolahan area bermain menurut penggolongan umur pengguna serta kebutuhan

1.6 Metode Perancangan

Dalam mengumpulkan data – data yang dibutuhkan dalam perancangan ini, dapat dilakukan dengan metode – metode sebagai berikut:

- **Pengumpulan Data (Survey Lapangan)**

Pengumpulan data dibagi menjadi data primer dan data sekunder. Pada data primer didapat setelah melakukan survey lapangan ke beberapa tempat yang memiliki keterkaitan. Survey yang dilakukan sebagai berikut:

1. Nama lokasi : AMPED Trampoline Park Bandung
 Alamat : 23 Paskal Shopping Centre, Kebon Jeruk, Andir,
 Bandung, Jawa Barat 40181
 Tipe : Playground (bergerak dibidang wahana olahraga, bermain,
 dan hiburan dengan media trampoline)
2. Nama lokasi : Houbii Urban Adventure Park Jakarta

Lokasi : Jl. Metro Pondok Indah Blok bb No. 3, Pondok Pinang,
Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12310

Tipe : Playground (bergerak dibidang wahana olahraga, bermain,
dan hiburan dengan media trampoline)

3. Nama lokasi : Boulder Trampoline Park Bandung

Lokasi : Paris Van Java, Jl. Sukajadi No. 131 – 139, Cipedes,
Sukajadi, Bandung, Jawa Barat 40162

Tipe : Playground (bergerak dibidang wahana olahraga, bermain,
dan hiburan dengan media trampoline)

- **Wawancara Langsung**

Pada saat melakukan survey lapangan dapat juga dilakukan wawancara langsung dengan narasumber yang bersangkutan. Tujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan informasi yang tepat dari narasumber yang terpercaya.

- **Kuesioner**

Dalam pengumpulan data dapat juga dilakukan kuesioner. Kuesioner/angket merupakan pengumpulan data atau informasi kedalam bentuk pertanyaan. Tujuan kuesioner adalah untuk mendapatkan informasi dari pendapat responden dan untuk memperbaiki bagian – bagian yang masih kurang untuk diterapkan.

Selanjutnya pada data sekunder di dapatkan dari kajian literatur yang sesuai dan saling terkait dengan perancangan.

- **Analisa Data**

Setelah mendapatkan hasil data dari survey studi kasus, kemudian dapat langsung mengolah dari permasalahan – permasalahan yang ada untuk dipahami dan mencari kesimpulan dari data tersebut.

- **Sintesa (Programming)**

Dalam permasalahan – permasalahan yang ditemukan kemudian dituangkan kedalam pembuatan programming, sehingga dapat menemukan solusi yang tepat untuk perancangan tersebut.

- **Pengembangan Desain**

Dari data programming yang telah diperoleh dapat dikembangkan kedalam gambar kerja, sehingga dapat ditemukan beberapa desain yang dibuat.

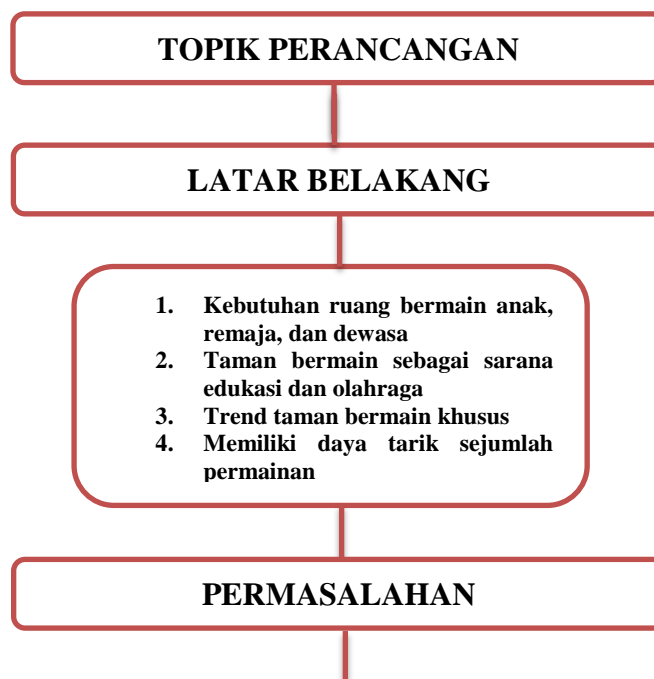
- **Evaluasi**

Sebelum masuk kedalam desain akhir, dilakukannya evaluasi terhadap desain. Dilakukannya beberapa revisi dan pengecekan.

- **Desain Akhir (Gambar Kerja)**

Desain akhir (gambar kerja) yang telah dihasilkan melalui tahapan – tahapan tersebut merupakan hasil dari tujuan perancangan yang telah dibuat.

1.7 Kerangka Berpikir



TUJUAN

Membuat perancangan pusat bermain khusus trampoline dengan memperhatikan elemen interior yang sesuai. Dan membuat perancangan yang aman dan nyaman sesuai dengan fungsinya

ANALISA DATA

SINTESA (PROGRAMMING)

PENGEMBANGAN DESAIN

EVALUASI

DESAIN AKHIR (GAMBAR KERJA)