

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Manusia pada umumnya menyukai kegiatan bermain. Dari usia kanak – kanak hingga dewasa menyukai kegiatan bermain karena memiliki banyak manfaat. Banyaknya jenis permainan menjadikan sebuah jenis mainan tersebut memiliki golongannya masing – masing. Seperti mainan edukasi yang dikhususkan untuk batita, balita hingga anak – anak. Sedangkan jenis permainan untuk orang dewasa contohnya seperti panahan ataupun *billiard* yang banyak dimainkan karena dirancang untuk orang dewasa dari segi material, bentuk dan ukuran. Sebenarnya anak – anak juga dapat memainkan permainan tersebut namun harus dalam pengawasan orang tua maupun orang dewasa agar lebih aman dan sesuai dengan kegunaannya. Ada dua jenis tempat permainan yaitu *indoor* dan *outdoor*. Contoh dari permainan indoor adalah *game digital*, monopoli, dan lain – lainnya. Sedangkan contoh dari permainan *outdoor* adalah layang – layang, engklek (hopscotch), perosotan, jungkat - jungkit dan ayunan. Sebagian permainan tersebut indentik dengan wahana permainan di taman bermain.

Taman adalah salah satu tempat yang dapat di kunjungi untuk melepas penat maupun tempat untuk bersantai. Biasanya pengunjung yang berkunjung ke taman memiliki tujuannya masing – masing. Maka dari itu taman harus memiliki konsep yang cocok dan nyaman bagi pengunjungnya. Taman mempunyai banyak tema seperti taman khusus hewan peliharaan, taman olahraga, taman yang digunakan untuk bersantai dan taman bermain anak. Taman bermain anak adalah suatu tempat bersenang – senang untuk anak – anak bermain dan berkumpul bersama. Biasanya wahana permainan yang terdapat di taman bermain adalah perosotan, ayunan dan masih banyak lagi.

Tempat taman bermain di Kota Bandung adalah area umum yang penggunaannya bersifat terbuka. Dimiliki dan dikelola oleh pemerintah Kota Bandung untuk kepentingan masyarakat secara umum. Banyaknya taman bermain untuk masyarakat Kota Bandung membantu untuk menghibur masyarakat khususnya adalah anak – anak. Salah satu taman di kota Bandung adalah taman super hero. Taman super hero tersebut adalah taman bermain anak yang memiliki konsep karakter super hero berupa patung – patung di area lahan yang cukup sempit. Taman tersebut terletak di persimpangan Jl. Angrek dan Jl. Bengawan, depan SMP ST Ursula. Taman superhero memiliki fasilitas yang kurang memadai seperti kurangnya

perawatan yang membuat permainan di sana menjadi rusak. Sempitnya lahan permainan membuat jarak antara satu permainan dengan permainan lainnya sangat dekat, yang mengakibatkan penataan permainan taman super hero tidak terlihat begitu bagus. Permainan di taman Kota Bandung juga banyak yang tidak semestinya. Karena banyaknya permainan yang sudah berkarat, keropos hingga patah pada suatu bagiannya sehingga membahayakan anak – anak saat bermain di permainan tersebut.

Tujuan penulis dan tim mengangkat taman super hero karena lahannya yang sempit dan sistem struktur yang tidak tahan lama pada sebuah sarana permainan tersebut. Alasan lain wahana permainan tidak tahan lama adalah tidak banyaknya wahana permainan yang terurus dengan baik, dalam segi kondisi bentuk maupun tata letak dan membuat permainan tersebut memiliki umur yang pendek karena digunakan oleh banyak orang yang tidak sesuai dengan umur penggunaannya. Sistem struktur pada wahana permainan tersebut sebenarnya dirancang untuk anak – anak, tetapi kebanyakan remaja dan orang dewasa menggunakan tempat bermain tersebut tidak untuk semestinya. Maka dari itu penulis dan tim menggabungkan empat sarana permainan di taman bermain menjadi satu wahana. Rancangan sarana permainan ini bertujuan untuk memperbaiki tata letak permainan dan memperbanyak sarana permainan pada anak. Supaya nantinya tidak banyak anak – anak yang menunggu atau mengantri untuk menggunakan sarana permainan tersebut. Di masa usia anak paling aktif pastilah susah untuk menjaga anak bermain. Maka dari itu untuk mengurangi kekawatiran orang tua terhadap sarana permainan di rancanglah bentuk dengan sistem struktur yang kuat dan tahan lama, supaya nantinya dapat mengurangi resiko kecelakaan bermain karena permainan yang rusak.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah bertujuan supaya penulis lebih terarah agar tidak menyimpang dari tujuan yang diinginkan oleh penulis. Berikut merupakan identifikasi masalah :

1. Sarana permainan di taman super hero tidak dapat bertahan lama karena kurangnya perawatan.
2. Rusaknya sarana permainan karena digunakan oleh banyak orang yang tidak sesuai dengan umur penguanya.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat penulis angkat dari latar belakang di atas merupakan :

1. bagaimana cara menutupi masalah dari kurangnya perawatan agar wahana permaianan memiliki umur yang cukup lama?
2. Bagaimana cara membuat perancangan fasilitas bermain anak di taman superhero Bandung yang mampu menahan bobot orang dewasa ?

1.4 Batasan Masalah

Diperlukannya batasan masalah dari setiap penelitian agar masalah yang diteliti lebih terarah, berdasarkan dari penjelasan di atas berikut merupakan batasan masalahnya :

1. Perancangan ini hanya untuk lokasi taman super hero di Kota Bandung.
2. Hanya memiliki ukuran tidak lebih dari 4 kali lima meter.

1.5 Tujuan Perancangan

Mengacu pada rumusan masalah, berikut adalah tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengurangi kerusakan akibat ulah pengguna yang tidak sesuai pada permaian tersebut
2. Sarana permainan yang memiliki umur cukup panjang

1.6 Manfaat Perancangan

Hasil dari penelitian penulis dan tim diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Meramaikan kembali pengunjung untuk bermain di taman super hero Bandung
2. Mengurangi perbaikan wahana permaian di taman super hero Bandung.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Pendekatan

Metode pendekatan dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari hasil pengamatan di lapangan secara deskriptif. Metode penelitian deskriptif digunakan untuk memecahkan sekaligus menjawab permasalahan yang terjadi pada masa sekarang, dilakukan dengan menempuh langkah – langkah pengupulan, klasifikasi dan analisis atau pengolahan data, membuat kesimpulan dan laporan dengan tujuan utama untuk membuat gambaran tentang suatu keadaan secara objektif salam suatu deskripsi. Menurut Hidayat (2009: 17) dalam jurnalnya yang mengutip buku Nawami (1983: 64) mngungkapkan bahwa metode penelitian

deskriptif memiliki dua ciri pokok: (1) Memusatkan pada masalah - masalah yang ada pada saat penelitian atau masalah yang bersifat aktual. (2) menggambarkan fakta – fakta tentang masalah yang diselidiki sebagai adanya interpretasi nasional.

1.7.2 Teknik pengumpulan data

Dalam proses perancangan dibutuhkan data-data empirik dan studi literatur untuk mendukung perancangan. Data empirik dapat diperoleh dengan cara observasi lapangan dan wawancara pengunjung di Taman Bermain super hero Bandung. Sedangkan data studi literatur diperoleh dengan cara mengumpulkan data dari *website*, jurnal, buku dan majalah. Berikut penjelasan tentang data-data yang diperoleh:

a. Observasi Lapangan

Data-data yang berupa faktual dari lapangan terhadap kebutuhan yang ada pada masyarakat agar perancangan produk sesuai dengan situasi dan kondisi di lokasi taman bermain. yang terletak di persimpangan Jl. Angrek dan Jl. Bengawan, depan SMP ST Ursula.

b. Wawancara

Pengumpulan data dengan melaksanakan wawancara dengan cara tanya jawab secara langsung terhadap pengunjung yang ada sehingga mengetahui kondisi taman bermain menurut pengunjung yang datang dan mengetahui masalah apa saja yang ada di taman bermain.

c. Dokumentasi

Mengambil data dengan foto-foto lokasi dan sarana taman bermain yang ada. Selain itu juga mengambil data foto untuk memperkuat data wawancara dan observasi.

d. Studi Literatur

Studi literatur yang diperoleh dari website, jurnal, buku dan majalah untuk melengkapi data yang memiliki pembahasan dengan aspek sistem.

1.8 Sistematika Penulisan

1.8.1 BAB I

Isi dari pendahuluan yaitu Latar belakang, Identifikasi masalah, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Metode Perancangan, Sistematika Penulisan.

1.8.2 BAB II

Isi dari tinjauan umum merupakan tentang Teoritik dan Empirik, isi dari teoritik membahas tentang teori yang bersangkutan dengan perancangan produk beserta aspek sistem yang sedang diteliti. Empirik berisikan tentang data – data yang terdapat di lapangan taman bermain dan data lapangan.

1.8.3 BAB III

Isi dari analisa aspek desain ini yaitu berisi tentang penjelasan analisis aspek desain, metode komparatif tabel, pemobotan aspek sistem, pembagian tentang aspek primer, aspek sekunder dan aspek tersier. Selain itu pada analisa aspek desain ini juga berisikan tentang *Term Of References* (TOR). dan Hipotesa desain.

1.8.4 BAB IV

Pembahasan menjelaskan mengenai seluruh hasil penelitian perancangan produk, yang berupa konsep perancangan, proses perancangan, sampai dengan desain final

1.8.5 BAB V

Isi di dalam bab ini menjabarkan hasil yang didapat dari perancangan produk serta rangkuman dari isi penulisan laporan yang di susun