

# PERANCANGAN FASILITAS PERMAINAN PLAYGROUND DI AREA ANAK TAMAN ALUN-ALUN KOTA BANDUNG

Row Artha Ambarita<sup>1</sup>, Sheila Andita Putri<sup>2</sup> Martiyadi Nurhidayat<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Product design, Telkom University, Bandung, Indonesia

<sup>2</sup>Product design, Telkom University, Bandung, Indonesia

<sup>3</sup>Product design, Telkom University, Bandung, Indonesia

[rowarthaambarita@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:rowarthaambarita@student.telkomuniversity.ac.id)

, [chesheila@telkomuniversity.ac.id](mailto:chesheila@telkomuniversity.ac.id) [martiyadi@telkomuniversity.ac.id](mailto:martiyadi@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak :** Alun-alun kota Bandung merupakan tempat yang diminati oleh banyak pengunjung. Di taman Alun-Alun memiliki beberapa fasilitas seperti rumput sintesis toilet, kantin, Masjid, fasilitas duduk, area bermain dan area olahraga. Tempat ini merupakan tempat yang sering dikunjungi oleh masyarakat sehingga beberapa tempat dipenuhi oleh masyarakat seperti area anak. Alun-Alun Bandung menyediakan area anak yang berdekatan dengan area olahraga. Namun area anak hanya memiliki 2 fasilitas bermain sedangkan anak yang datang berkunjung ketaman ini sangat ramai. Hal ini menyebabkan terjadinya permasalahan seperti kurangnya jumlah fasilitas bermain untuk anak-anak. Tujuan dari perancangan ini untuk merencanakan ulang fasilitas playground yang telah disediakan agar menambah fungsi pada area anak di tempat tersebut. Berdasarkan latar belakang tersebut terdapat rumusan masalah berupa cara merancang fasilitas playground yang memenuhi jumlah pengguna serta tidak membahayakan anak-anak. Pada perancangan ini metode yang digunakan metode kualitatif. Metode ini dilakukan dengan melakukan observasi langsung ke Alun-Alun Bandung dan wawancara dengan beberapa pihak terkait. Pada perancangan ini penulis akan membuat fasilitas bermain berupa playground yang dapat memuat maksimal tiga pengguna. Material yang digunakan adalah besi hollow sebagai material utamanya. Bentuk dari fasilitas playground di taman ini geometris, berdasarkan aspek visual warna yang diambil adalah warna merah karena mengikuti konsep warna sebelumnya. Kesimpulan pada perancangan ini, fasilitas playground hanya mengembangkan dari produk sebelumnya sehingga setiap produk dapat digunakan maksimal tiga orang.

**Kata Kunci :** Mainan, Playground, Perosotan, Climbing bars, Zip Line, Balok Angka

## Latar belakang

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2003:697) Bermain ialah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak untuk mengisi waktu dengan menyenangkan hati mereka. Dalam bermain dibutuhkan energi dan kekuatan agar anak dapat melakukan aktifitas tersebut.

Bermain sangat penting bagi anak agar perkembangan fisik dan psikomotorik anak berkembang. Hal ini menjadi sebuah kendala untuk daerah kota-kota besar yang mana halaman bermain untuk anak-anak sangatlah minim sehingga keberadaan sebuah taman bermain ini sangat dibutuhkan bahkan menjadi salah satu kebutuhan umum.

Kebutuhan taman beserta fasilitasnya pada daerah perkotaan sangat penting guna untuk membuat perkembangan anak di daerah perkotaan semakin baik. Dengan adanya fasilitas taman playground di perkotaan dapat memenuhi kebutuhan masyarakat yang ingin berkreasi dan bermain di taman dapat dipenuhi. Karena Taman Alun-alun Bandung adalah salah satu taman yang dikelola oleh pemerintah kota Bandung. Taman ini merupakan ruang publik pusat kota Bandung yang banyak dikunjungi oleh masyarakat dan wisatawan. Ruang publik ini memiliki banyak fasilitas yaitu: Rumpun sintesis, perpustakaan, area berolahraga untuk orang dewasa, area bermain untuk anak-anak, masjid, toilet Masjid, toilet, parkir dan beragam pedagang kuliner khas Bandung.

Dalam penelitian ini penulis berfokus pada area permainan anak-anak yang memiliki fasilitas yang kurang memadai seperti kurangnya perawatan yang membuat permainan di sana menjadi rusak dan terbengkalai. Raminya pengunjung tidak seimbang dengan fasilitas permainan yang tersedia. Permainan di taman Alun-alun Bandung juga

banyak yang tidak semestinya karena adanya permainan yang sudah berkarat, keropos hingga patah pada suatu bagiannya sehingga membahayakan anak-anak saat bermain di permainan tersebut.

Oleh sebab itu penulis akan merancang sebuah fasilitas permainan multifungsi yang dapat dimainkan oleh beberapa anak-anak. Terdiri dari beberapa sarana dan digabungkan menjadi satu untuk memenuhi kebutuhan sebuah taman bermain yang ramai dikunjungi. Rancangan sarana ini diharapkan berfungsi sebagai suatu sarana permainan yang dapat digunakan oleh anak-anak sehingga dapat mengembangkan kemampuan daya fisik dan mental anak. Dengan demikian, rancangan sarana permainan ini dapat menjadi nilai tambah di taman area bermain Alun-alun Bandung dengan lahan yang minim, wahana permainan yang minim, dan dapat meningkatkan jiwa sosial anak secara cepat.

## Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang maka terdapat suatu identifikasi masalah yaitu sebagai berikut :

1. Jumlah fasilitas permainan yang sedikit tidak seimbang dengan jumlah pengunjung yang datang.
2. Terdapat fasilitas yang rusak dan terbengkalai.

## Rumusan Masalah

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

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

## Tujuan Perancangan

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

1. Merancang fasilitas permainan

- multifungsi, yang dapat dimainkan oleh 8 anak
2. Membuat sarana playground dengan keamanan yang baik.

### Manfaat Perancangan

Hasil dari penelitian penulis dan tim diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut : Manfaat yang ingin dicapai dalam perancangan ini adalah agar pengunjung yang datang ke taman Alun-alun Bandung khususnya di area anak, dapat memanfaatkan fasilitas yang ada. Pengunjung yang ramai dapat memakai fasilitas playground yang ada di area anak tercukupi. Fasilitas playground ini juga dapat dimainkan oleh beberapa orang di taman bermain area anak yang tergolong kecil.

### Data Teoritik

#### Taman

Taman merupakan suatu tempat yang terencana atau sengaja direncanakan dibuat oleh manusia, biasanya terletak di daerah luar ruangan, dan dibuat untuk memberikan keindahan dari berbagai tanaman dan bentuk alami. Taman dapat dibagi dalam taman alami dan buatan taman buatan. Taman yang sering dijumpai adalah taman rumah tinggal, taman lingkungan, taman bermain, taman rekreasi dan taman botani. Taman berasal dari kata “*gard*” yang berarti menjaga dan “*eden*” yang berarti kesenangan, jadi bisa diartikan bahwa taman adalah sebuah tempat yang digunakan untuk kesenangan yang dijaga keberadaannya (Rubai, 2013: 10).

#### Playground

*Playground* adalah sebuah taman bermain atau area bermain dengan desain khusus untuk anak-anak. Biasanya *playground* terletak di luar ruangan, tetapi ada juga yang diletakkan di dalam ruangan. *Playground* modern memiliki beberapa gabungan dari peralatan permainan *outdoor* seperti jungkat-jungkit, komidi putar, ayunan, peluncuran, panjatan, kotak bermain

pasir, kuda pir spiral, dan masih banyak lainnya. Permainan-permainan tersebut dapat membantu anak-anak mengembangkan koordinasi fisik, kekuatan, dan fleksibilitas dalam bermain sehingga anak-anak bisa menikmatinya. Di tempat umum terdapat juga *playground* untuk anak-anak seperti, di area bermain taman, sekolah, fasilitas penitipan anak, institusi, perumahan, beberapa, restoran, resort, dan tempat pengembangan rekreasi anak, dan tempat-tempat umum lainnya. (Cayadi dkk, 2013: 5).

#### Material

Istilah „material“ artinya: bahan, material, alat-alat. Istilah „materialism“ artinya: materialisme. Istilah „materialist“ artinya: materialis. Istilah „materialistic“ artinya: materialistik. Istilah „materialized“ artinya: terwujud. Istilah „materiel“ artinya: perlengkapan, peralatan. Sehingga material dapat diartikan bahan dasar yang akan dijadikan pada sebuah produk. Berdasarkan asalnya material dari dua jenis yaitu alam dan buatan.

#### Sistem

Sistem adalah prosedur yang ada pada sesuatu yang dapat saling berhubungan telah disusun dahulu untuk pelaksanaan tujuan tertentu untuk mencapai tujuan utama.

Menurut (Nurdiana R Lila Sinaga, 2005) pada bukunya yang berjudul “Analisis dan Desain Sistem Informasi”: “Sistem dapat di definisikan dengan pendekatan prosedur dan dengan pendekatan komponen

#### Visual

Visual merupakan sarana komunikasi yang menjelaskan suatu obyek karena suatu obyek mempunyai karakter masing-masing dengan adanya visual suatu obyek dapat menjelaskan kepada pengguna mengenai tujuan dan nilai budaya. Visual terbagi menjadi beberapa unsur seperti :Bentuk, garis dan warna.

#### Struktur

Menurut Suharjanto dan Adi (2016: 15) dalam buku yang berjudul “Analisis Struktur dengan Metode Matriks” mengungkapkan bahwa struktur dalam ilmu teknik sipil di anggap sebagai kumpulan dari elemen – elemen struktur yang satu sama lainnya terhubung secara

monolite oleh konektor atau joint, sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh, stabil dan kuat mendukung beban eksternal rencana yang akan bekerja pada sistem struktur tersebut. Pada dasarnya sistem struktur memiliki beberapa elemen seperti

### **Pengelasan**

Menurut Djamiko (2008: 4) pengelasan merupakan penyambungan dua bahan atau lebih yang didasari pada prinsip – prinsip proses difusi, sehingga terjadinya penyatuan pada bagian bahan yang di sambung. Kelebihan sambungan las adalah konstruksi ringan, dapat menahan kekuatan yang tinggi, mudah pelaksanaannya, dan cukup ekonomis. Namun kelemahan dari sambungan las yang paling utama adalah terjadinya perubahan struktur mikro bahan yang dilas.

### **Analisis Aspek Desain**

Analisis aspek desain merupakan tahap lanjutan setelah melakukan keputusan pada suatu proses kedalam aspek desain. Analisis ini terdiri dari penjelasan tentang hal yang berhubungan dengan proses dari berbagai macam aspek - aspek desain, dan penyusunan konsep desain yang nantinya akan digunakan oleh penulis untuk acuan saat menjalankan proses perancangan sebuah produk. Pada saat melakukan perancangan, dianjurkan untuk melakukan analisis dari aspek desain yang cukup memadai pada sejumlah aspek desain tersebut yang nantinya akan dipilih untuk di jadikan perancangan produk final pada nantinya. Apabila hal tersebut tidak dilakukan maka penulis akan menambah kesulitan pada proses penelitian perancangan.

### **Aspek Primer**

#### **Aspek Sistem**

- a. Struktur

Struktur bawah yang akan digunakan bersifat tidak permanen karena wahana permainan dirancang untuk dapat dipindahkan

- b. Pengelasan

Jenis pengelasan yang digunakan pada fasilitas permainan merupakan jenis pengelasan listrik

### **Aspek Sekunder**

#### **Material**

Material yang digunakan pada sarana bermain di taman superhero Bandung rata – rata menggunakan besi, dapat di temukan pada prosotan, ayunan, dan panjatan. Keamanan di sini adalah mengurangi resiko kecelakaan anak terhadap sarana bermain yang memiliki kerusakan.

#### **Aspek Tersier**

- a. Hiburan

Hiburan memiliki manfaat membantu perkembangan daya pikir dan imajinasi untuk anak, serta dapat memberikan proses yang baik untuk pembelajaran dan tumbuh kembang anak.

- b. Visual

Visual yang digunakan pada aspek ini bertujuan untuk menutup bentuk ataupun sistem struktur yang mengganggu bentuk dari visual produk.

### **Terms Of References (TOR)**

Agar perancangan fasilitas permainan playground di are anak taman alun-alun kota Bandung ini tidak menyimpang, maka dibuatlah rangka acuan kerja seperti berikut :

#### 1. Resume

Agar wahana permainan memiliki umur yang cukup lama maka dibuatlah rancangan yang memiliki sistem untuk membantu daya tahan wahan permainan tersebut.

#### 2. Kondisi Pengguna

Pengguna diutamakan untuk anan – anak pada masa pertumbuhan yang berusia 1 - 12 tahun.

#### 3. Batasan Desain

Desain yang dirancang ditunjukan untuk lingkungan *outdoor* dan desain ini diutamakan untuk sarana bermain anak – anak.

### **Hipotesa Desain**

Dari masalah yang penulis angkat dan data yang di dapat di lapangan maupun survey yang telah di lakukan maka penulis akan merancang sebuah produk playground dengan sistem multifungsi agar dapat dimainkan oleh beberapa anak dan kokoh agar dapat memberikan rasa nyaman kepada pengguna mainan. Berawal dari hasil

wawancara didapat masalah sedikitnya fasilitas permainan yang tidak cukup di area anak taman Alun-alun kota Bandung. Pada dasarnya wahana bermain di taman ini terdapat pembenahan setahun sekali. Tetapi sebelum menyentuh setahun sudah adanya wahana bermain yang mengalami kerusakan yang akan mengganggu pengguna taman.

### **Konsep**

Konsep yang di rancang mengikuti blocking yang telah ditentukan. Kemudian membuat beberapa bentuk konsep cepat dengan bentuk yang sederhana dan menyesuaikan dengan warna – warna yang terang seperti penjelasan sebelumnya.

### **Proses Desain**

#### a. Sketsa Awal



**Gambar Konsep 1**  
(Sumber: Data Penulis 2020)



**Gambar Konsep 2**  
(Sumber: Data Penulis 2020)



**Gambar Konsep 3**  
(Sumber: Data Penulis 2020)

**b Sketsa Akhir**



**Gambar sketsa akhir**  
(Sumber: Data Penulis 2020)

**Final Product**



**Gambar Penempatan final produk**  
(Sumber: Data Penulis 2020)

**Kesimpulan**

Solusi yang diharapkan pada perancangan ini adalah pengunjung area anak taman Alun-alun kota Bandung dapat bermain menggunakan fasilitas playground dengan daya tampung yang lebih banyak.

terbuat dari material outdoor yang baik serta warna cerah dengan bentuk geometri berdasarkan tema Alun-alun kota bandung .

**DAFTAR PUSTAKA**

Cayadi, Maria dkk. 2013. Perancangan Promosi Playground Outdoor "Karya Toy's Collection. Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna  
 Djamiko, Riswan Dwi. 2008. Teori Pengelasan Logam. Fakultas Teknik  
 Universitas Negeri Yogyakarta : Yogyakarta

Rubai. 2013. Perancangan Taman Wisata Budaya dan Seni Madura Bangkalan di Kabupaten Bangkalan Tema (Extending Tradition). Fakultas Sain dan Teknologi Universitas Islam

Negeri (Uin) Maulana Maliki Ibrahim  
: Malang

Suharjanto dan Prasetyo Adi. 2016. Analisis Struktur dengan Metode Matriks. Yogyakarta : C.V ANDI OFFSET (Penerbit ANDI)





