

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Fasilitas olahraga di gasibu merupakan salah satu sarana publik yang menopang kegiatan masyarakat untuk berolahraga. Namun dengan banyaknya pengunjung yang berdatangan, menyebabkan tempat istirahat yang berada di fasilitas olahraga tidak sesuai dengan jumlahnya. Hal tersebut menyebabkan banyak masyarakat yang beristirahat tidak ditempat semestinya, dan berdampak mengganggu atau membuat tidak nyaman pada pengunjung yang sedang beraktifitas di tempat tersebut.

“Kriteria fasilitas olahraga yang ideal bagi masyarakat salah satunya adalah fasilitas yang nyaman” (Medhiansyah P. Prawira 2015:61). Salah satu upaya untuk mewujudkan fasilitas olahraga yang nyaman adalah dengan cara menyediakan fasilitas yang cukup dan memadai. Adapun tuntutan dari masyarakat bahwa fasilitas olahraga harus ada tempat relaksasi dan tempat istirahat yang baik dengan alasan untuk kesehatan dan komunikasi (Frieder Roskam, 2002).

“Desain merupakan pemecahan masalah dengan sesuatu target yang jelas” (Archer, 1965.) Salah satu pemecahan masalah dalam desain yaitu dengan metode pendekatan antropometri. (Bridger, 1995) mengatakan bahwa Anthopometri berasal dari gabungan kata Bahasa latin antara anthropos dan metron yang artinya manusia dan pengukuran, maka dari itu Anthropometri berarti tentang pengukuran tubuh manusia. Maka dengan diketahuinya dimensi tubuh manusia, rancangan yang dapat dibuat diantaranya yaitu peralatan dan sistem kerja, serta produk yang kaitannya dengan ukuran dimensi tubuh manusia, agar nantinya dapat tercipta Kesehatan, kenyamanan dan keselamatan kerja (Purnomo, 2013). Dengan memahami konsep antropometri dalam pendekatan desain maka diharapkan peneliti dapat menghasilkan produk atau fasilitas yang nyaman untuk digunakan oleh masyarakat.

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa, peneliti melakukan observasi terhadap Fasilitas olahraga gasibu yang dimana ada beberapa kegiatan

masyarakat yang tidak seharusnya dilakukan di tempat-tempat tersebut karena dapat mengganggu aktivitas masyarakat sesuai dengan fungsi dan tujuan dibuatnya fasilitas tersebut. Maka dari itu dengan melalui pendekatan metode *design thinking* diharapkan dapat dilakukan perancangan produk untuk mengatasi fenomena dan masalah yang terjadi.

1.2 Identifikasi Masalah

- a. Tempat istirahat yang menyebabkan sakit pada punggung pengguna setelah digunakan selama 15 menit.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang tempat istirahat dengan pendekatan antropometri di fasilitas olahraga gasibu ?

1.4 Batasan Masalah

- a. permasalahan meliputi kurangnya tempat istirahat di fasilitas olahraga gasibu.
- b. Perancangan berdasarkan pendekatan antropometri manusia.