

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan memiliki tubuh yang sehat, bugar dan penampilan yang semangat tentunya kita akan merasa senang dan lebih percaya diri. Terlebih lagi jika ditunjang oleh pikiran yang tenang dan bebas dari stres. Kini, khususnya dikota-kota, aktivitas berolahraga bukan lagi hanya mengisi waktu senggang, tapi sudah menjadi kebutuhan. Olahraga tidak hanya diperuntukan untuk orang dewasa saja, anak – anak pun juga harus memiliki budaya olahraga.

Siswa SD identik dengan akhir masa kanak-kanak (*late childhood*) yang berusia sekitar 6-12 tahun atau masa usia sekolah yang diketahui mempunyai keinginan untuk selalu ingin bergerak. Pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani makin sempurna dan baik . Anak usia sekolah dasar (6-12 tahun) yang sudah mulai mempunyai berbagai macam kegiatan baik di sekolah maupun di luar sekolah memerlukan kondisi jasmani yang selalu bugar.

Namun di lain sisi pada kenyataannya anak selalu dipadati dengan kegiatan yang sebagian besar berhubungan dengan kognitif maupun afektif, sedangkan kegiatan yang berhubungan dengan psikomotor diabaikan oleh orang tua. Mereka bahkan cenderung ada pandangan yang meremehkan pelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Orang tua menganggap pelajaran pendidikan jasmani hanya menyebabkan anak akan menjadi capek sehingga mengakibatkan pelajaran lainnya tidak dapat ditangkap dengan baik. Di kota-kota besar hobi baru seperti memainkan “game” play station, komputer atau penggunaan internet menjadi suatu kebiasaan yang bisa menimbulkan masalah. Akibatnya banyak anak yang kurang bergerak karena hanya duduk diam di depan televisi atau komputer. Sehingga belakangan ini banyak anak yang tidak mempunyai tubuh yang bugar yang disebabkan penyakit kurang gerak atau *degeneratif*. Oleh karena itu sebagai orang tua yang membimbing anak dirumah maupun guru yang membimbing anak di sekolah harus pandai-pandai mengajarkan proses belajar yang aktif seperti berolahraga. Anak-anak

harus dibiasakan aktif ketika di sekolah maupun di luar sekolah khususnya kegiatan kebugaran jasmani.

Pada dasarnya anak-anak gemar berolahraga, bermain, bergerak, bernyanyi dan menari, baik dilakukan sendiri maupun berkelompok. Anak yang memiliki kreativitas dan bakat biasanya memiliki ciri-ciri diantaranya punya daya imajinasi yang tinggi, aktif dan punya rasa ingin tahu yang besar.

Lain halnya di Indonesia aktivitas perkembangan anak secara fisik masih belum diperhatikan. Banyak sekolah anak-anak yang lebih mementingkan kecerdasan secara intelektual dan tidak menyadari pentingnya sebuah aktivitas fisik untuk membantu perkembangan anak. Memberikan pendidikan secara lengkap dan sempurna merupakan salah satu faktor penting yang dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak-anak.

Demikian pula halnya dengan kegiatan bermain dan permainan di sekolah utamanya di sekolah dasar, pemahaman orang tua dan masyarakat masih kurang. Bermain dianggapnya main-main, membuang waktu dan memerlukan biaya, padahal banyak alat permainan yang dapat dipergunakan anak adalah alat permainan dari lingkungan anak itu sendiri, dari alam dan permainan yang sengaja di buat guru, orang tua atau perusahaan yang dirancang untuk pendidikan anak. Alat permainan yang terakhir itu disebut alat permainan edukatif.

Sesuai dengan karakteristik anak-anak terdapat enam permainan yang dapat dijadikan alternatif untuk membuat model permainan yang sesuai, sehingga pembelajaran akan semakin kreatif, aktif, efektif dan menyenangkan. Bentuk permainan itu terdiri dari 6 (enam) jenis, yaitu : permainan eksplorasi, permainan energik, permainan kemahiran, permainan sosial, permainan imaginative dan puzzle.

Untuk itu, tempat olahraga sekarang sudah didesain semenarik mungkin yang tidak hanya menyediakan suatu lahan untuk berolahraga tetapi dipikirkan juga bagaimana agar orang yang berolahraga di tempat itu merasa nyaman dan terhibur. Hal itu dikarenakan tempat

olahraga bukan hanya dijadikan sekedar tempat untuk berolahraga saja, tetapi juga dapat menjadi tempat untuk berekreasi.

Kebiasaan inilah yang mendorong munculnya dibangunnya suatu tempat yang lebih dikenal dengan nama pusat kebugaran. Tempat tersebut menawarkan suatu tempat yang nyaman dengan suasana yang penuh keakraban dan keceriaan untuk berkumpul bersama teman. Akan tetapi beberapa permasalahan yang sering muncul pada pusat-pusat kebugaran yang menjamur di Kota Bekasi umumnya adalah tidak memenuhi persyaratan ruang kebugaran untuk anak – anak usia 6 – 12 tahun.

Oleh karena itu tugas akhir ini menarik untuk merancang sebuah pusat kebugaran jasmani untuk anak-anak dengan metode bermain dan belajar bersama. Latar belakang lahirnya ide ini adalah agar anak-anak di Bekasi dapat mendapatkan kebugaran yang sehat baik badan dan pikiran secara seimbang, bukan hanya kepintaran saja yang dapat diolah, tetapi juga dapat berkembang dalam bidang kebugaran jasmani yang dapat membantu anak-anak untuk lebih semangat dalam belajar dan juga menerapkan pola hidup sehat sejak saat ini.

1.2 Tahap Identifikasi Permasalahan

Identifikasi permasalahan yang dapat diperoleh, yaitu :

- a. Bagaimana bentuk penyediaan fasilitas Pusat Kebugaran Jasmani ini dapat menampung semua kegiatan olahraga khususnya untuk anak 6- 12 tahun ?
- b. Pusat Kebugaran Jasmani yang ada hanya untuk dewasa dan balita, belum ada pusat kebugaran untuk anak khususnya usia 6-12 tahun.
- c. Pusat Kebugaran Jasmani untuk anak usia 6 – 12 tahun yang di sekolah memiliki permasalahan :
 - fasilitas penyimpanan atau storage dan peralatan olahraga seperti net,bola,dan lain-lain di sekolah yang tidak memadai dalam hal area penyimpanan.
 - Standar peralatan yang ada di sekolah tidak sesuai dengan anak usia anak 6 - 12 tahun.

1.3 Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang dapat diperoleh, yaitu :

- a. Bagaimana bentuk penyediaan fasilitas Pusat Kebugaran Jasmani ini dapat menampung semua kegiatan olahraga ?
- b. Bagaimana merancang pusat kebugaran aktifitas olahraga untuk anak usia 6-12 tahun ?
- c. Bagaimana merancang pusat kebugaran dengan storage untuk menyimpan peralatan olahraga dekat dengan area olahraga ?
- d. Bagaimana merancang pusat kebugaran dengan standar yang sesuai dengan anak usia 6 -12 tahun ?

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan yang dapat diperoleh, yaitu :

Tujuan Umum

- Merancang pusat kebugaran yang terpadu untuk dapat memwadhahi anak – anak usia 6 – 12 tahun

Tujuan Khusus

- Menentukan kebutuhan ruang dan besarnya yang dapat menampung semua aktifitas yang ada sesuai dengan fungsinya.
- Mendesain standar Pusat Kebugaran untuk anak usia 6 – 12 tahun sesuai dengan standart rekreasi yang ada.
- Merancang Pusat Kebugaran ini agar dapat digunakan kapanpun dengan rutin dan sesuai dengan jadwal olahraga.
- Menetapkan luasan dan sirkulasi ruang yang dapat menampung kebutuhan kebugaran jasmani anak usia 6 – 12 tahun.
- Merancang keamanan dalam hal material, bentuk maupun warna disesuaikan dengan anak usia 6 – 12 tahun.

1.5 Manfaat Perancangan

Manfaat yang dapat diperoleh, yaitu :

Bagi Masyarakat

- Menjadikan salah satu alternatif Pusat Kebugaran Jasmani Anak yang rekreatif khususnya di daerah Bekasi.
- Menjadikan bibit-bibit unggul yang memiliki badan yang sehat dan pikiran yang kuat melalui aktivitas Kebugaran Jasmani.

Bagi Desainer

- Menambah wawasan tentang desain interior Pusat Kebugaran Jasmani Anak.

1.6 Pendekatan Perancangan

Pendekatan yang dilakukan dalam perancangan Pusat Kebugaran Jasmani Anak ini adalah melakukan studi pustaka, untuk pengembangan lebih lanjut analisa dan konsep perancangan sebagai pemecahan dari masalah yang ada dan kriteria – kriteria umum maupun khusus bagi proses perancangan.

Pendekatan ini mempertajam tentang hal-hal berikut :

1. pengertian dan konsep Pusat Kebugaran Jasmani.
2. Fungsi dan manfaat bangunan ini terhadap lingkungan.
3. Studi banding kasus yang berhubungan dengan perancangan Pusat Kebugaran Jasmani dan tema yang diambil.

1.7 Batasan Perancangan

1.7.1 Definisi Olahraga,Kebugaran Jasmani dan Anak

Olahraga

Secara umum,olahraga adalah suatu bentuk aktivitas fisik yang terencana dan terstruktur yang melibatkan gerakan tubuh berulang – ulang dan ditujukan untuk meningkatkan kebugaran jasmani.

Ruang Lingkup Olahraga

Di bawah ini merupakan pembagian ruang lingkup olahraga :

1. Olahraga Pendidikan

Olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan teratur dan berkelanjutan, untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, ketrampilan, kesehatan dan kebugaran jasmani.

2. Olahraga Rekreasi

Olahraga yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan kegemaran dan kemampuan yang tumbuh dan berexplorasi sesuai dengan kondisi dan budaya sekelompok orang setempat untuk kesehatan, kebugaran dan kegembiraan.

3. Olahraga Prestasi

Olahraga yang membina dan mengembangkan olahraga (atlet) secara terencana, berjenjang dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan.

Dengan pembagian ruang lingkup olahraga diatas, maka ruang lingkup olahraga yang berkaitan langsung dengan perancangan ini adalah Olahraga Rekreasi.

Kebugaran Jasmani

Kebugaran jasmani adalah kemampuan tubuh untuk melakukan penyesuaian terhadap pembebanan fisik yang diberikan kepadanya tanpa menimbulkan kelelahan berlebihan yang berarti.

Anak – anak

Kusmara (1995) : anak – anak adalah pribadi yang masih bersih dan peka terhadap rangsangan – rangsangan yang berasal dari lingkungan .

1.7.2 Perancangan

Ruangan yang terpilih dalam perancangan diharapkan dapat mewakili dan mencerminkan desain interior secara keseluruhan. Adapun ruangan yang minimal harus dimiliki sebuah Pusat Kebugaran Jasmani Anak adalah sebagai berikut:

Fasilitas Utama

- Lapangan Indoor

Suatu fasilitas area yang menjadi pusat kebugaran untuk anak – anak dengan olahraga dalam ruangan dan sebagainya untuk setiap anak-anak yang datang ke Pusat Kebugaran Jasmani Anak ini.

- Ruang senam

Suatu area yang berada dekat dengan lapangan indoor, dimana area ini untuk melatih anak – anak dalam melatih menggerakkan badan.

- Jogging Track

Suatu area yang terdapat dalam larea olahraga untuk anak-anak lebih afektif untuk anak dalam bergerak dan lebih lincah.

- Ruang Edukasi

Suatu ruangan yang membantu pemahaman anak-anak tentang jenis maupun manfaat olahraga.dalam ruangan ini anak diajarkan untuk berxplorasi dan membantu mengasah otak anak dengan berbagai jenis permainan edukasi olahraga yang ada.

- Sport Shop

Suatu fasilitas yang terdapat didalam area Pusat Kebugaran Jasmani Anak ini untuk memilih dan mempermudah pengunjung membeli segala jenis kebutuhan alat – alat olahraganya.

- Kids Cafe

Merupakan area untuk menarik konsumen sekaligus area penunjang untuk pengunjung yang akan berolahraga dan bersantai di Pusat Kebugaran Jasmani Anak.

1.7.3 Fisik

Lokasi

Bekasi merupakan wilayah sub-urban, dan merupakan kota satelit penopang sebuah kota besar yaitu Jakarta. Bekasi berkembang berkembang menjadi sebuah kota industri barang dan jasa. Bekasi memiliki Banyak juga Sekolah Dasar dengan fasilitas olahraga yang minim. Begitu juga dengan berkembangnya pusat industri di Bekasi, minimnya sarana dan prasarana Pusat kebugaran Jasmani di Bekasi tepatnya di daerah Bekasi Timur.

Luasan Bangunan

Bangunan untuk perancangan ini terdiri dari 2 lantai dan yang dibutuhkan dalam Perancangan pusat kebugaran jasmani anak di Bekasi ini yaitu min. 2000 m² .

1.8 Metodologi Perancangan

Metode Penelitian secara langsung

- Survei Lapangan

Melakukan survey ke Pandu Jaya Sport Center sebagai studi kasus, kemudian melakukan survey ke SD Al-Azhar, SD Strada Bekasi sebagai studi banding terhadap Pusat Kebugaran ini. Survey lapangan ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk perancangan interior Pusat Kebugaran Jasmani Anak. Data survey yang dibutuhkan mencakup foto interior ruang, aktifitas dalam area olahraga, fasilitas yang terdapat di Sport center dan flow activity dalam sebuah Sport center.

- Wawancara

Melakukan wawancara dengan berbagai pihak terkait yang memiliki potensi di bidangnya masing-masing. Wawancara perlu dilakukan untuk mendapatkan informasi

mengenai Sport center yang disurvei, informasi seperti jumlah banyaknya ruang, informasi mengenai fasilitas olahraga, informasi mengenai sarana dan prasarana yang ada di Sport center.

- Observasi Lapangan

Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung tentang aktifitas yang biasa dilakukan pengunjung dan mengamati kondisi ruang yang disurvei.

Metode Penelitian secara tidak langsung

- Studi Literatur

Studi literatur merupakan bentuk pencarian data-data yang berhubungan dengan Pusat Kebugaran Jasmani, mulai dari fungsi, jenis, sistem, fasilitas umum dan semua yang berhubungan dengan Pusat Kebugaran Jasmani sehingga dapat membantu dalam perancangan interior Pusat Kebugaran Jasmani. Informasi juga dapat diperoleh dari sumber-sumber yang ada seperti buku referensi, koran, website dan brosur yang membahas tentang Pusat Kebugaran Jasmani.

1.8.1. Tahap Analisa

Pada tahap analisa ini akan diuraikan permasalahan melalui gambaran obyek desain. Pada tahap analisa diperlukan sebuah ketelitian dalam mengamati dan membandingkan antara data satu dengan yang lain mengenai ciri suasana, bentukan(style) pada interior Pusat Kebugaran Jasmani Anak. Oleh karena itu dilakukan analisa terhadap premis-premis yang mempengaruhi sebuah desain, yaitu :

- Analisa fungsi

Yaitu analisa tentang kegiatan dan kebutuhan pengguna dan penghuni dimana studi aktifitas, sirkulasi ruang, hubungan antar ruang, fungsi ruang dan kebutuhan ruang serta fungsi furnitur dilakukan untuk menentukan desain pada elemen interior yang sesuai dengan kebutuhan pencapaian nuansa Playfull Nature. Sehingga menghasilkan suasana yang flexibel, inovasi bentukan dan fungsi ruang yang lebih optimal.

- Analisa estetika

Dilakukan dengan mempelajari pencahayaan, warna, dan gaya estetika, dengan bentuk dan material elemen-elemen interior yang akan digunakan agar menghasilkan nilai estetis sesuai dengan kebutuhan desain yang sesuai. Dan tidak kurangnya menambah tanaman sebagai media pelengkap, baik untuk memperindah interior juga tidak menutup kemungkinan berfungsi untuk vegetasi buatan pada interior, yaitu yang berfungsi mengatur sirkulasi udara bersih kedalam ruang.

1.8.2. Study Image

Dibawah ini merupakan gambar yang merupakan studi image bagian dari objek perancangan. Dalam gambar ini menjelaskan beberapa Furniture maupun material, selain itu penerapan warna yang berkaitan dengan konsep yang akan diterapkan dalam perancangan ini.



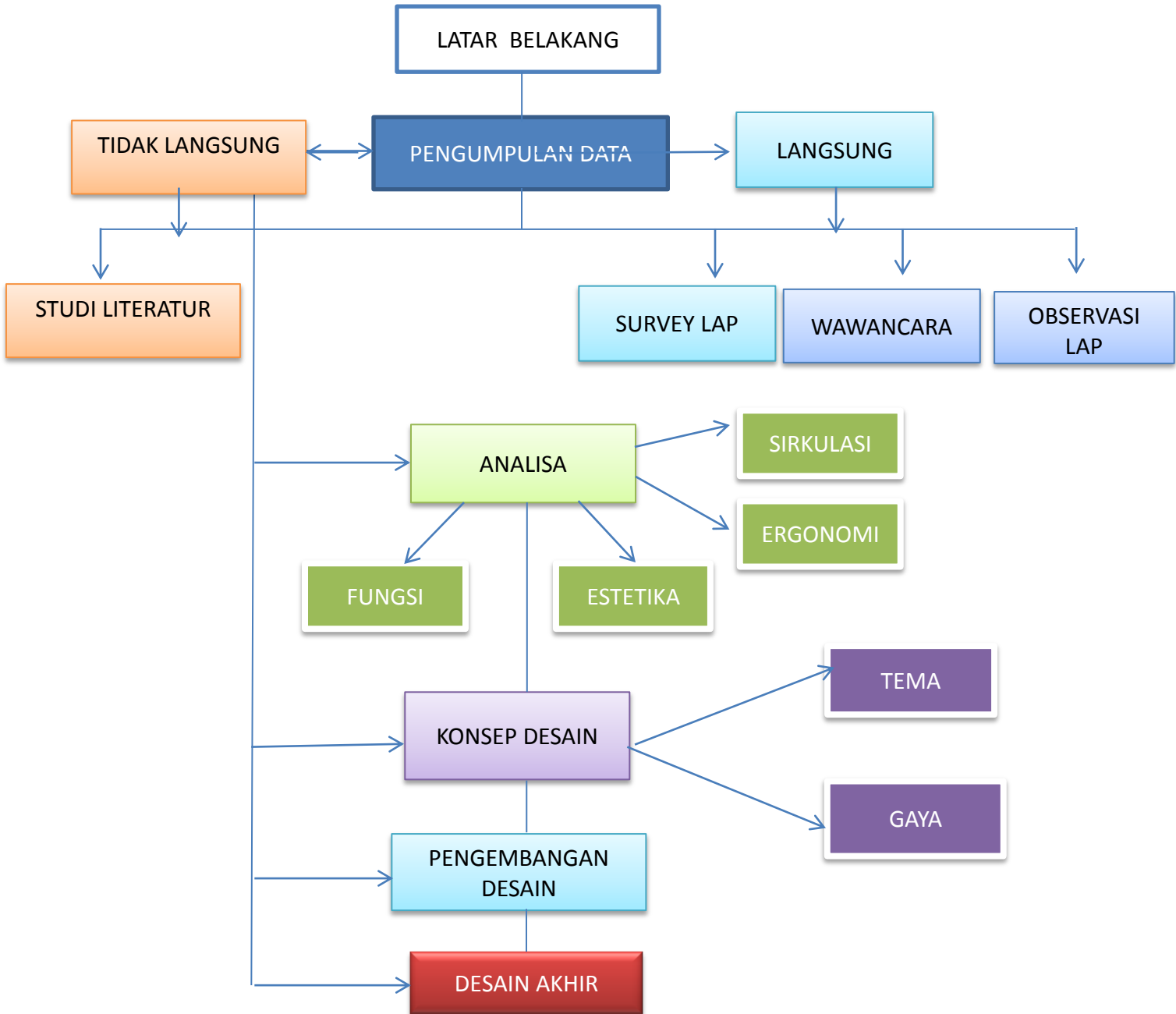
Gambar ini merupakan acuan furniture yang berkaitan langsung baik bentuk atau warnannya yang memiliki konsep dengan nature.



gambar 1 Study Image furniture dan material

1.9. Skema/Kerangka berpikir

Setelah melalui tahap - tahap metodologi perancangan. Adapun skema/kerangka berpikir yang dapat diperoleh, yaitu :



Gambar 1.2 Kerangka Berpikir

Sumber : data pribadi, 2015

1.10. Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Mengungkapkan latar belakang masalah yaitu agar anak-anak di Bekasi dapat mendapatkan kebugaran. Rumusan masalah, tujuan merancang pusat kebugaran yang terpadu untuk dapat mewadahi anak – anak usia 6 – 12 tahun dan Menentukan kebutuhan ruang dan besarnya yang dapat menampung semua aktifitas yang ada sesuai dengan fungsinya, sasaran yaitu anak usia 6 -12 tahun, lingkup pembahasan, metode, dan sistematika penulisan dari bab I sampai dengan bab V

BAB II TINJAUAN TEORITIS Pusat Kebugaran Jasmani

Mengungkapkan tentang tentang tinjauan perkembangan olahraga dan pengertian tempat Pusat Kebugaran Jasmani.

BAB III PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Mengungkapkan tentang pendekatan konsep perencanaan ruang yang terdiri dari analisis kebutuhan ruang, pengelompokan ruang, diantaranya lobby, kids café, ruang edukasi, area olahraga, ruang senam dan storage. Besaran ruang, dan hubungan ruang. Kemudian mengungkapkan tentang pendekatan konsep perencanaan bangunan melalui metode tertentu yang diaplikasikan pada site/lokasi tertentu. Contoh: pemilihan site (orientasi, view, vegetasi, penampilan bangunan, struktur dan utilitas).

BAB IV KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Mengungkapkan tentang konsep-konsep yang akan ditransformasikan kedalam rancangan fisik arsitektural. Contoh: mewujudkan ruang yang dapat mendukung konsentrasi pemain dengan penyelesaian pada interior bangunan khususnya area lapangan, storage, tribune area yang mengacu pada pusat kebugaran jasmani anak dengan aktivitas fisik yang kreatif di Bekasi

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Memberikan rangkuman singkat dalam perancangan dan juga berisi saran -saran yang ditujukan untuk pembaca agar dapat mengetahui dan menerapkan desain interior yang telah disesuaikan pada pusat kebugaran jasmani anak ini.