

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Playground atau arena bermain adalah sebidang tanah yang dikhususkan untuk kegiatan rekreasi, biasanya untuk anak-anak. Sebuah *playground* biasanya memiliki beberapa jenis alat atau fitur yang diperuntukkan untuk kegiatan rekreasi, biasanya kegiatan fisik, sosial atau kreatif.

Kegiatan relaksasi atau dalam kasus ini ‘bermain’ seringkali dihubungkan dengan anak-anak, khususnya balita dan anak umur sekolah dasar, meski begitu, pemahaman ini kurang lengkap. Kegiatan relaksasi atau ‘bermain’ untuk anak dipahami secara luas dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan perkembangan anak, anak belajar mengenali dan melatih kapasitas dirinya sendiri lewat bermain. Hal ini sebenarnya tetap berlaku untuk remaja maupun orang dewasa. Pertumbuhan fisik memang sudah nyaris berhenti, tetapi bukan berarti kebutuhan berolahraga dan rekreasi menjadi hilang ketika anda tumbuh besar. Justru dengan semakin besarnya tingkat *stress* yang diterima remaja dan orang dewasa, kegiatan ini semakin dibutuhkan.

Biasanya anak di umur remaja akan mulai mendalami hobi tertentu, seperti *gaming*, olahraga atau sekedar berkumpul bersama teman. Di umur ini anak biasanya berani untuk mengambil resiko, sehingga tidak takut untuk mencoba hal baru dan cenderung menyukai hal yang menantang. Kita sudah sering menemukan kerusakan alat *playground* pada taman kota atau fasilitas pada fasilitas publik lainnya yang diakibatkan oleh penyalahgunaan alat tersebut oleh remaja. Hal ini disebabkan karena; 1) Karena karakteristik perkembangannya, remaja membutuhkan sarana rekreasi, 2) Sarana yang tersedia tidak dirancang sesuai dengan gaya bermain remaja, atau 3) Tidak ada arena bermain yang mendukung kegiatan berkelompok.

Karena pemahaman populer bahwa bermain hanya untuk anak atau balita, sangat sulit atau mungkin hampir tidak pernah penulis menjumpai *playground* yang dirancang khusus untuk remaja. Terlepas dari adanya ketersediaan fasilitas atau tidak remaja tetap akan mencari metode rekreasi tertentu. Jika fasilitas yang ada tidak sesuai, biasanya remaja akan melakukan penyalahgunaan fasilitas publik seperti contoh di atas. Meski begitu remaja tidak bisa sepenuhnya disalahkan soal hal ini karena fasilitas tersebut memang tidak dirancang sesuai dengan karakteristik bermain remaja. Untuk menyelesaikan masalah ini penulis menggagaskan perancangan *playground* yang dikhususkan untuk kebutuhan dan keinginan remaja dengan pendekatan nilai estetik.

Secara general, istilah estetika biasanya digunakan untuk menjelaskan karakter atau tampilan sebuah desain atau produk. Estetika adalah ilmu tentang fitur fisik sebuah komponen maupun konfigurasi komponen produk secara keseluruhan (*gestalt* produk) dan efeknya pada sensori manusia. Hal ini menempatkan estetika sebagai aspek yang penting sekali dalam perancangan produk karena mempengaruhi pengguna dalam berbagai level; impresi atau seberapa mungkin produk tersebut menarik perhatian calon pengguna, nilai pragmatis atau kegunaan, dan emosi atau pengalaman penggunaan.

Dengan penerapan nilai estetik, *playground* dapat dirancang selain menarik tetapi juga sesuai dengan kebutuhan dan preferensi target pengguna, yaitu anak usia SMA. Estetik *playground* dapat dirancang sehingga memiliki kadar familiaritas yang cukup sehingga nyaman digunakan untuk waktu yang cukup lama. Dengan aplikasi nilai estetik yang baik *playground* dibuat mendukung baik aktivitas kelompok maupun individual, fitur dirancang dengan gaya *open ended*, artinya penggunaan fitur tidak banyak didikte oleh intensi desainer, dengan ini pengguna dapat menyalurkan kreativitas dalam hal penggunaan fitur selain itu juga dapat mengurangi sifat monoton dari penggunaan produk.

Studi kasus dilakukan di SMA Telkom Bandung, tepatnya di Jalan Radio, Dayeuh Kolot. Fasilitas rekreasi yang tersedia adalah lapangan kosong, basket dan futsal dengan konsentrasi remaja yang cukup tinggi yaitu 1500 anak.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Remaja membutuhkan sarana rekreasi
2. Remaja membutuhkan sarana yang mendukung kegiatan berkelompok
3. Sarana rekreasi tidak mencukupi secara kuantitas atau tidak ada
4. Sarana yang ada selain tidak menarik, tidak dirancang khusus untuk kebutuhan remaja.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan identikasi masalah yang disebutkan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

Bagaimana merancang sarana bermain untuk remaja ditinjau dari aspek estetika?

1.4 Pembatasan Masalah

Agar tidak melenceng dari pokok permasalahan yang disebutkan di atas, maka ruang lingkup perancangan dibatasi pada:

1. Produk diperuntukkan untuk anak usia SMA, khususnya anak SMA Telkom, Bandung
2. Perancangan produk ditempatkan di sekitar lingkungan SMA dan SMK Telkom

1.5 Tujuan Perancangan

1.5.1 Tujuan Umum

Adapun tujuan umum yang ingin dicapai sebagai berikut :

1. Implementasi keilmuan desain produk dan ilmu lain yang terkait dalam perancangan.
2. Memberikan kontribusi pada dunia keilmuan dan peradaban dengan pendekatan keilmuan desain produk.
3. Sebagai Syarat Kelulusan S1.

1.5.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus yang ingin dicapai sebagai berikut :

1. Menciptakan sarana bermain yang sesuai dengan anak SMA dan SMK Telkom.
2. Membantu meningkatkan kegiatan fisik pada siswa SMA dan SMK Telkom.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Melatih kepekaan penulis terhadap masalah dan kemampuan memecahkan masalah.
2. Memberikan fasilitas bermain tambahan untuk anak SMA dan SMK Telkom.

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Teknik Pendekatan

Dalam penulisan tugas merancang ini menggunakan teori Free Flow Play yang ditemukan Frederich Froebel (1782-1852). Froebel menekankan bahwa cara pikir dan pendekatan yang dimiliki anak berbeda, menurut Froebel anak butuh pengalaman nyata dalam

memecahkan suatu masalah dan lebih baik lagi bila anak aktif secara fisik dan mental dalam prosesnya. Terkait hal itu Froebel juga menekankan pentingnya outdoor play dan dan baiknya penggunaan material-material dari alam sebagai sarana bermain.

1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penulisan tugas merancang ini penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu sebagai berikut:

1. Wawancara

Peneliti mengumpulkan data menggunakan metode kualitatif dengan mewawancarai beberapa narasumber yang berada di sekitar lingkungan yang terkait yaitu di daerah perumahan dengan tujuan melihat bagaimana permasalahan yang ada. Dari wawancara tersebut diharapkan dapat menjawab permasalahan tersebut.

2. Observasi

Dengan metode observasi digunakan sebagai cara untuk melihat bagaimana kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak saat bermain di lingkungan luar rumah mereka. Dengan metode ini penulis dapat melihat langsung bagaimana aktivitas anak dan melihat peluang untuk menyelesaikan permasalahannya.

3. Studi Literatur

Studi literatur berguna sebagai pelengkap data yang didapat dari buku-buku teori visual, buku mengenai perkembangan anak, buku mengenai material kayu, ataupun buku-buku yang bersangkutan dengan perencanaan pembuatan produk ini.

4. Angket dan Kuisisioner

Angket dan kuisisioner merupakan metode untuk mendapatkan data dengan melibatkan seri pertanyaan yang dirancang sedemikian rupa agar memberikan hasil yang dibutuhkan penulis.

1.7.3 Teknik Analisis Data

1. Analisis Data

Analisis data dalam perancangan ini menggunakan model analisis Milles dan Hubberman (dalam Prof. Dr. Sugiyono, 2013:246), yang terdiri dari:

- a. Reduksi data, yaitu meringkas data, menajamkan, menggolongkan, sehingga menghasilkan suatu kesimpulan.
- b. Penyajian data, yaitu menyusun data yang telah terkumpul kedalam tabel-tabel.
- c. Penarikan kesimpulan, yaitu data yang telah diperoleh kemudian disimpulkan untuk menjadi hipotesis solusi awal perancangan.

2. Analisis Aspek Desain

Analisis aspek desain dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Menentukan skala prioritas aspek desain.
- b. Mengkomparasi antara aspek desain dan fokus analisis.
- c. Menghasilkan hipotesis desain dan *Term of References* (TOR).

1.8 Alur Perancangan Sistem

Dalam proses perancangan produk, penulis terlebih dahulu membuat Alur Perancangan Sistem yang berfungsi sebagai pedoman proses perancangan. Tujuan pembuatan Alur Perancangan Sistem adalah agar proses perancangan lebih tersutruktur, sistematis dan terarah.

A. Tahap Pencarian Ide

Rangkaian tahap ini bertujuan untuk menemukan mencari solusi dari permasalahan yang dipilih penulis. Rangkaian tahap ini berupa:

1. Observasi

Penulis melakukan observasi secara langsung atau pun tidak terhadap fenomena atau masalah yang ingin dipecahkan. Tujuan tahap ini adalah untuk memperoleh gambaran nyata dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam proses perancangan.

2. Mindmap

Proses ini bertujuan untuk memetakan hal-hal yang relevan dalam proses perancangan produk.

3. Lifestyle

Tahapan ini berisi studi terhadap gaya hidup target pengguna produk, tujuannya adalah untuk mencari preferensi target pengguna produk yang nantinya akan disesuaikan dengan desain produk.

4. Moodboard

Tahapan ini adalah studi mendalam tentang pilihan *mood* atau gaya yang telah dipilih penulis untuk diterapkan kepada produk.

5. Sketsa Ide

Tahap ini merupakan tahap pencarian desain, penulis mencari bentuk, komposisi, konfigurasi juga warna yang sesuai.

6. Sketsa Final

Tahap ini merupakan tahap lanjutan dari Sketsa Ide, di tahap ini penulis melakukan penyempurnaan desain dari bentuk makro, mikro hingga ke sistem produk.

B. Tahap Pra-produksi

1. Studi Model

Penulis melakukan studi bentuk dan sistem dari hasil sketsa final yang sudah dibuat. Proses ini dapat dilakukan secara instan dan dengan material apapun yang ada.

2. Studi Material

Di tahap ini penulis melakukan studi material untuk menemukan material yang sesuai dengan produk.

3. Gambar Teknik

Tahap ini berisi pembuatan gambar teknik mendetail produk, tujuannya adalah untuk membuat proses produksi lebih mudah dan presisi.

C. Produksi

Penulis melakukan pengerjaan produk berdasarkan gambar teknik yang telah dibuat, pengerjaan dapat dilakukan oleh orang yang ahli atau penulis. Pengerjaan yang dilakukan oleh pekerja membutuhkan inspeksi berkala dari penulis agar pengerjaan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat penulis.

1.9 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan.

Menjelaskan secara garis besar, yang terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, landasan teori perancangan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

2. Bab II

Tinjauan Umum. Memuat deskripsi, eksplantasi, sintesis, dan analisis (pembahasan) yang dituangkan dalam beberapa sub bab.

3. Bab III

Analisis Aspek Desain. Menjelaskan tentang analisis perancangan dengan pertimbangan desain produk yang dikaji dari berbagai aspek. Mulai dari: aspek primer, sekunder, dan tersier. Hasil analisis kemudian akan disajikan dalam tabel-tabel sehingga menghasilkan hipotesis dan *Term of Refferences (TOR)*.

4. Bab IV

Konsep Perancangan. Menjelaskan tentang deskripsi produk, fungsi, konsep visual, proses perancangan, hingga *prototyping* dan presentasi.

5. Bab V

Kesimpulan. Menjelaskan tentang kesimpulan perancangan.