

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Bermain sangat erat kaitannya dengan anak-anak, tetapi disini anak-anak yang dimaksud adalah anak balita atau dibawah umur 5 tahun sampai anak tingkat sekolah dasar, sedangkan sebenarnya remaja juga termasuk anak-anak, tetapi sudah mulai memasuki masa transisi menuju dewasa. Disini remaja pun sangat membutuhkan bermain namun, bukan bermain yang saat ini banyak dilakukan oleh remaja yaitu bermain game digital, tetapi bermain secara fisik yang melibatkan Bergeraknya seluruh badan. Karena masa remaja seperti yang banyak diketahui, merupakan masa dimana tingkat emosionalitas sangat tinggi sehingga remaja mudah stress dan banyak beralih kepada kegiatan-kegiatan yang berbau negative seperti merokok, narkoba, balap liar, dan sebagainya.

Cara untuk mengurangi remaja melakukan hal negative, perlu adanya suatu pengalihan untuk remaja dapat melakukan aktifitas fisik atau bermain. Perlu adanya sarana atau area bermain khusus untuk remaja yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Saat ini memang sudah banyak area atau fasilitas bermain yang dibuat tetapi khusus untuk anak-anak baik balita atau usia sekolah dasar. Jika remaja menggunakan fasilitas tersebut, ada beberapa pihak yang tidak memperbolehkan mereka bermain dengan alasan umur dan penggunaan yang tidak sesuai. Cara remaja bermain memang berbeda dengan anak-anak, karena remaja menyukai hal yang menantang yang disebabkan oleh tidak stabilnya emosi yang dialami oleh remaja. Maka dari itu, sangat dibutuhkannya area bermain untuk remaja sebagai sarana penyalur energi dan pelepas stress.

Sarana bermain yang dibutuhkan remaja tidak seperti *playground* anak-anak pada umumnya karena kebutuhan anak-anak dan remaja berbeda. Sarana bermain remaja dibuat lebih menantang dan tidak sekompleks yang dirancang untuk anak-

anak, sehingga adrenalin remaja dapat tersalurkan, dan dapat digunakan untuk melatih fisik remaja. Tetapi tidak hanya untuk bermain, area yang dirancang juga ditambahkan dengan sarana untuk remaja dapat menyalurkan kreatifitasnya, contohnya seperti panggung untuk pagelaran music atau tari, dinding polos untuk mural, dan lain-lainnya.

Disini SMA Telkom menjadi objek studi kasus karena terdapat dua sekolah yang berada dalam satu lingkungan dengan terbatasnya area kosong untuk digunakan anak-anak bermain dan beristirahat. Lokasi tersebut hanya memiliki beberapa sarana bermain olahraga yang kurang memadai terhadap jumlah siswanya.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

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

1. Remaja memiliki tingkat emosi yang tinggi
2. Mudah bosan
3. Cepat tertarik dengan hal negatif
4. Anak kurang melakukan kegiatan fisik
5. Sarana bermain tidak ada

1.3 PERUMUSAN MASALAH

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

Bagaimana cara merancang area bermain anak SMA Telkom dengan fitur yang sesuai dengan penggunaannya ?

1.4 BATASAN 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 Telkom.

1.5 TUJUAN PERANCANGAN

A. 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.

B. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus yang ingin dicapai sebagai berikut :

1. Menciptakan sarana bermain yang sesuai dengan anak SMA Telkom.
2. Membantu meningkatkan kegiatan bermain para siswa SMA Telkom.

1.6 MANFAAT PERANCANGAN

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

Angket dan kuisioer berguna untuk melihat bagaimana animo calon pengguna terhadap kasus yang diangkat dan annatinya akan digunakan setelah perancangan selesai.

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 Refferences* (TOR).

1.8 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 References (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.