

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Bandung dikenal sebagai kota tempat tujuan wisata bagi masyarakat dari luar kota, terkenal akan beberapa tempat wisata alam dan rekreasi keluarga membuat pemerintah kota Bandung harus menyediakan beberapa sarana rekreasi yang dapat diakses bebas oleh seluruh lapisan masyarakat kota Bandung secara gratis. Dengan tenarnya lokasi-lokasi wisata yang dapat dijangkau luas oleh masyarakat melalui internet, kini harus berbenah demi kelayakan kota Bandung yang disanjung sebagai kota wisata. Bahkan walikota Bandung terdahulu yang telah menjadi gubernur Jawa Barat, Ridwan Kamil membuat sebuah *branding* baru lewat slogan “*Stunning Bandung*” demi menarik wisatawan asing untuk berwisata ke Kota Kembang ini.

Salah satu usaha dari pemerintah kota Bandung untuk mengantisipasi lonjakan pengunjung adalah pengembangan beberapa taman yang sedang marak dilakukan pemerintah kota. Taman disekitar kota Bandung yang dirancang dengan fasilitas permainan anak yang baik membuat taman-taman yang sudah dibangun menjadi alternatif wisata bagi masyarakat luar maupun dalam kota Bandung. Revitalisasi serta renovasi dilakukan sekitar 600 taman yang ada di kota Bandung merupakan bagian dari rencana 15 megaproyek pariwisata Bandung di bawah kendali walikota Bandung saat itu, Ridwan Kamil. Salah satu taman di kota Bandung yang terkena proyek pembangunan adalah Taman Superhero yang dulunya adalah bernama Taman Anggrek yang tidak terurus, dan tidak tertata rapih, gelap, becek dan angker. Sebagai salah satu taman kota bandung yang memiliki fasilitas taman bermain, taman superhero yang memiliki beragam patung figur tokoh-tokoh pahlawan dalam komik maupun film ini sangat dikenal dengan luas karena keunikannya.

Taman yang berlokasi di Cihapit ini juga berdekatan dengan beberapa sekolah seperti SMP Santa Ursula dan SMA Santa Maria ini sering digunakan sebagai tempat berkumpul murid-murid yang sudah pulang sekolah, sehingga beberapa fasilitas taman memiliki intensitas penggunaan yang cukup tinggi,

termasuk fasilitas bermain anak yang seharusnya diperuntukan untuk anak-anak. Selain murid sekolah saat jam istirahat kantor, taman Superhero dijadikan tempat berkumpul dan beristirahat para pegawai yang bekerja di kantor-kantor sekitar taman Superhero.

Selain permasalahan yang telah dijabarkan diatas juga terdapat permasalahan dari fasilitas bermain taman yang diukur melalui sudut pandang material yang terbilang agak kusam dan beberapa fasilitas permainan yang mulai rusak dan hilang karena pemilihan bahan yang tidak cukup kuat menahan pergantian cuaca dan penyalahgunaan pengunjung pada fasilitas bermain anak yang dapat mempengaruhi ketahanan dan kekuatan material fasilitas bermain, penulis menyampaikan penilaian tersebut dengan memosisikan diri sebagai pengunjung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian.

1. Lahan taman Superhero yang tergolong sempit dari taman kota Bandung yang lain.
2. Ketidakmampuan material menahan kondisi luar ruangan yang terbuka.
3. Kurangnya pemeliharaan yang dilakukan pengelola.

1.3 Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah yang telah ditetapkan.

1. Apa kendala yang ditemukan dari fasilitas bermain di taman Superhero?
2. Mengapa diperlukan perubahan material pada fasilitas bermain di taman Superhero?
3. Bagaimana cara mengaplikasikan aspek material pada perancangan ulang fasilitas bermain?

1.4 Batasan Masalah

Menurut latar belakang diatas, adapun batasan masalah sebagai berikut:

1. Pemilihan material pada fasilitas bermain taman Superhero.

2. Perubahan ukuran fasilitas permainan taman Superhero.
3. Penggabungan dari fasilitas-fasilitas bermain anak di taman Superhero.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Merancang fasilitas bermain yang memiliki efektifitas lahan.
2. Merancang fasilitas bermain yang dapat bertahan di perubahan cuaca dengan minim perawatan.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Sebagai pilihan produk permainan yang dapat mengoptimalkan ketersediaan lahan.
2. Sebagai pembaharuan fasilitas bermain luar ruangan yang tahan cuaca dan minim perawatan.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Pendekatan

Metode pendekatan dilakukan dengan mengumpulkan data dari hasil pengamatan di lapangan secara deskriptif. Metode penelitian secara deskriptif menurut menurut Nazir (1988: 63) dalam buku “Metode Penelitian”, metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, objek, kondisi, sistem pemikiran ataupun peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk mendeskripsikan, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki. Menurut Whitney (1960: 160) metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif adalah sebuah penelitian yang berupaya mendeskripsikan peristiwa yang terjadi pada saat ini.

1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendukung perancangan diperlukan data-data empirik dan studi literatur. Data empirik dikumpulkan dengan cara observasi lapangan dan wawancara pengunjung di taman Superhero Bandung. Sedangkan data studi

literatur diperoleh dengan mengumpulkan data dari *website*, jurnal, buku dan majalah. Berikut penjelasan tentang data-data yang diperoleh:

1. Observasi Taman Superhero

Observasi dilakukan dengan turun langsung mengamati lingkungan taman dan fasilitas yang ada. Berikut data faktual dari lokasi taman sebagai berikut;

- a. Berlokasi didaerah Cihapit pada perempatan Jl. Anggrek dan Jl. Bengawan.
- b. Sebelum direnovasi menjadi taman Superhero, taman ini bernama taman Anggrek.
- c. Sebelah utara terdapat kantor pos Indonesia.
- d. Sebelah barat terdapat SMP Santa Ursula dan SMA Santa Maria.
- e. Sebelah timur terdapat area pertokoan.
- f. Sebelah selatan terdapat area perumahan.
- g. Jam ramai kunjungan mulai pukul 13.00 sampai 16.00 pada hari kerja dan pukul 10.00 sampai 17.00 pada hari libur.
- h. Tidak ada penerangan dan CCTV yang memantau taman saat malam hari.
- i. Luas taman sekitar 600 m².

2. Wawancara

Pengumpulan data dengan melakukan wawancara terhadap pengunjung dengan beragam pertanyaan seputar masalah yang dapat ditemukan di taman Superhero.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dikumpulkan dengan megambil foto taman dan fasilitas bermain taman Superhero serta saat mewawancarai pengunjung demi tervalidasinya hasil wawancara.

4. Studi Literatur

Studi literatur diperoleh dari beragam *website*, jurnal, buku dan majalah untuk melengkapi data yang memiliki pembahasan dengan aspek material sesuai batasan penelitian.

1.8 Sistematika Penulisan

1.8.1 BAB I

Isi dari pendahuluan yaitu Latar Belakang perancangan, Identifikasi masalah, Rumusan Masalah, Pembatasan Masalah, Tujuan Perancangan, manfaat perancangan, Metode Perancangan dan sistematika penulisan.

1.8.2 BAB II

Isi dari tinjauan umum yaitu tentang landasan teoritik dan landasan empirik serta landasan teoritik yang berisikan tentang teori yang berkaitan dengan perancangan produk beserta aspek material yang di teliti. Landasan empirik berisikan tentang data yang ada di lapangan taman bermain dan data lapangan dan gagasan awal perancangan.

1.8.3 BAB III

Isi dari analisa aspek desain ini adalah penjelasan tentang estetika serta tabel pembagian tentang aspek primer, aspek sekunder dan aspek tersier. Selain itu pada analisa aspek desain ini juga berisikan tentang TOR (*TERM OF REFERENCE*).

1.8.4 BAB IV Konsep Perancangan

Bab ini menjelaskan terbentuknya ide gagasan perancangan produk. Berupa konsep perancangan, proses perancangan, sampai desain final.

1.8.5 BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini menjabarkan hasil yang didapat dari perancangan produk dan rangkuman dari isi laporan yang disusun.