

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dari dulu hingga sekarang manusia sering bahkan selalu melakukan aktivitas bermain karena bermain adalah sebuah kesenangan yang selalu membawa kerian dan kegembiraan bagi yang melakukannya. Aktivitas bermain selain memperoleh kegembiraan, manusia dapat mengembangkan kemampuan sosial, fisik serta kemampuan emosional yang selalu dibutuhkan saat tumbuh menjadi dewasa. Secara ilmiah aktivitas bermain sangat menunjang bagi perkembangan anak-anak seperti belajar dan beradaptasi dengan perkembangan kemampuan inderanya. Hal ini menjadi sebuah kendala untuk daerah kota-kota besar yang mana halaman bermain untuk anak-anak sangatlah minim sehingga keberadaan sebuah taman bermain ini sangat dibutuhkan bahkan menjadi salah satu kebutuhan umum.

Taman bermain adalah suatu tempat yang biasanya di rancang dan digunakan untuk bermain dan berkumpul bersama teman ataupun bersama keluarga yang di peruntukkan untuk kebebasan bermain dan bersenang-senang dengan fasilitas bermain yang tersedia. Tidak hanya fungsi yang harus di perhatikan dalam sebuah fasilitas bermain, melainkan estetika dalam fasilitas permainan seperti ayunan, perosotan, *climbing wall* dan lainnya juga harus di sesuaikan. Karena estetika juga berpengaruh dalam sebuah metode pendekatan yang akan timbul dari pengheliatan sebuah objek sehingga pengunjung taman akan tertarik untuk memainkan fasilitas tersebut. Estetika juga memiliki peran penting yakni untuk berkomunikasi tentang atribut sebuah produk yang di kaitkan dengan fungsi produk tersebut (Rahman. 2008). Taman bermain biasanya di bangun di ruang publik baik di tempat terbuka (*outdoor*) maupun tempat tertutup (*indoor*).

Salah satu tempat yang akan menjadi penelitian penulis adalah wilayah Bandung. Yang mana Bandung adalah wilayah yang populer bagi kalangan masyarakat Indonesia, karena Bandung memiliki tempat-tempat wisata yang menarik. Tidak hanya memiliki tempat wisata yang

menarik, Bandung juga di kenal dengan wilayah yang memiliki banyak taman. Dari taman bermain untuk anak-anak hingga taman bermain untuk hewan peliharaan. Sebagian taman yang ada di Bandung di lengkapi dengan sarana wahana bermain yang dapat di mainkan. Akan tetapi dari banyaknya taman di Bandung dengan fasilitas bermain yang ada, taman-taman tersebut juga memiliki kekurangan, salah satunya pada sarana permainan yang di sediakan. Pada fasilitas permainan di taman memiliki kekurangan yang bukan hanya pada estetika visual yakni pada segi estetika kenyamanan atau nilai ekstrinsik yang kurang di perhatikan misalkan pada *climbing wall* yang licin di tangan saat kita selesai memegang sesuatu yang berminyak. Bahkan ada juga sarana permainan yang tidak dapat digunakan dan rusak. Tidak hanya itu, wahana-wahana yang di sediakan juga memiliki warna tampilan yang kurang menarik atau warna yang digunakan terlihat kontras juga layout posisi wahana yang juga harus di perhatikan, oleh karena itu fasilitas yang di sediakan sangatlah minim. Tidak hanya itu, taman bermain yang ada di Bandung, melainkan penggunaan lahan yang kurang efisien dan kurang di perhatikan menjadi salah satu kendala kurangnya fasilitas permainan yang di buat. Salah satunya adalah taman Super Hero. Yang mana taman ini memiliki lahan yang kecil dan memiliki fasilitas permainan yang minim. Sehingga anak-anak yang ingin bermain permainan tersebut harus menunggu.

Oleh sebab itu penulis dan tim akan merancang sebuah fasilitas permainan yang terdiri dari beberapa sarana dan digabungkan menjadi satu untuk memenuhi kebutuh sebuah taman bermain. Rancangan sarana ini di harapkan berfungsi sebagai suatu sarana permainan yang dapat digunakan oleh anak-anak sehingga dapat mengembangkan kemampuan daya fisik dan mental anak. Dengan demikian, rancangan sarana permainan ini dapat menjadi nilai tambah di taman bermain dengan lahan yang kurang memadai, wahana permainan yang minim, dan dapat meningkat jiwa sosial anak secara cepat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian :

1. Kurangnya unsur nilai ekstrinsik pada penerapan aspek estetika di fasilitas bermain Super Hero
2. Warna fasilitas taman bermain yang kurang menarik atau kontras

1.3 Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah yang telah ditetapkan :

1. Apa warna yang menjadi faktor utama penyebab fasilitas taman bermain menjadi estetika?
2. Bagaimana cara merancang fasilitas permainan dengan layout yang sederhana yang estetika?

1.4 Batasan Masalah

Menurut latar adapun batasan masalah sebagai berikut :

1. Hanya berfokus pada fasilitas taman bermain Super Hero.
2. Ukuran desain di tetapkan dan sedikit ada perubahan.
3. Fasilitas taman di peruntukkan untuk anak-anak.

1.5 Tujuan

Berikut adalah tujuan yang ingin di capai oleh penulis dan tim :

1. Memberikan tampilan visual yang lebih menarik.
2. Menyediakan sarana permainan yang memadai untuk lahan taman yang minim.

1.6 Manfaat

Berikut adalah beberapa manfaat jika tujuan telah tercapai :

1. Memperbanyak fasilitas permainan di taman
2. Tidak perlu menunggu atau mengantri untuk bermain karena dalam 1 fasilitas permainan terdapat beberapa permainan.

1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dan kualitatif. Yang mana kualitatif adalah metode pengumpulan data yang berisikan data observasi,wawancara,dokumen

ataupun berupa sebuah penjelasan. Sedangkan kuantitatif adalah pengumpulan data yang berisikan pemetaan, koding, perhitungan dan lainnya. Dengan adanya desain yang baru ini

1.7.1 Pendekatan

Metode perancangan pendekatan dilakukan dengan mengumpulkan data dari hasil pengamatan di lapangan secara deskriptif. Yang mana fasilitas bermain yang terlihat kurang menarik akan di desain ulang dan di harapkan dapat menarik pengunjung untuk datang ke taman bermain Super Hero. Pendekatan tidak hanya dilakukan kepada pengunjung, melainkan juga kepada pedagang yang ada di sekitar taman.

1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses perancangan dibutuhkan data-data empirik dan studi literatur untuk mendukung perancangan. Data empirik dapat diperoleh dengan cara observasi lapangan dan wawancara pengunjung di Taman Bermain Bandung. Sedangkan data studi literatur diperoleh dengan cara mengumpulkan data dari website, jurnal, buku dan majalah. Berikut penjelasan tentang data-data yang diperoleh:

1. Observasi Lapangan

Data-data yang berupa faktual dari lapangan terhadap kebutuhan yang ada pada masyarakat agar perancangan produk sesuai dengan situasi dan kondisi di lokasi taman bermain. Yang mana lokasi taman bermain “Super Hero” ini beralamatkan di Cihapit, Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat . 40114. Taman Super Hero ini ramai di datangi pengunjung mulai pukul 13.00 sampai 16.00 pada hari kerja dan pukul 10.00 sampai 17.00 pada hari libur.

2. Wawancara

Pengumpulan data dengan melaksanakan wawancara dengan cara tanya jawab secara langsung terhadap pengunjung yang ada sehingga mengetahui kondisi taman bermain menurut pengunjung

yang dating dan mengetahui masalah apa saja yang ada di taman bermain.

3. Dokumentasi

Mengambil data dengan foto-foto lokasi dan sarana taman bermain yang ada. Selain itu juga mengambil data foto untuk memperkuat data wawancara dan observasi.

4. Studi Literatur

Studi literatur yang diperoleh dari website, jurnal, buku dan majalah untuk melengkapi data yang memiliki pembahasan dengan aspek estetika visual sesuai penelitian.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I	PENDAHULUAN
BAB II	TINJAUAN UMUM
BAB III	ANALISA ASPEK DESAIN
BAB IV	KONSEP PERANCANGAN
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN

1. BAB I

Isi dari pendahuluan yaitu tentang Latar Belakang” perancangan, Identifikasi masalah, Rumusan Masalah, Pembatasan Masalah, Tujuan Perancangan (tujuan umum dan tujuan khusus), manfaat perancangan (keilmuan, pihak terkait dan masyarakat umum), Metode Perancangan (pendekatan, teknik pengumpulan data dan teknik analisa) dan sistematika penulisan.

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 estetika visual

yang di teliti, menjelaskan teknik analisis S.W.O.T. Landasan empirik berisikan tentang data yang ada di lapangan taman bermain dan data lapangan dan gagasan awal perancangan.

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*).

4. BAB IV

Pembahasan mengenai seluruh hasil penelitian dan gagasan perancangan yang dibuat hingga bentuk visual desain akhir. Pada konsep perancangan akan dijelaskan secara mendetail tentang konsep visual produk, yang meliputi pembahasan berupa pemilihan objek, pemilihan warna, pemilihan material dan pemilihan bentuk. Hal ini bertujuan sebagai penjelasan akan hasil akhir dari penelitian maupun perancangan tersebut.

5. BAB V

Kesimpulan dan saran berisi penjelasan hasil luaran yang diperoleh perancang selama masa penelitian berupa kesimpulan dan saran. Kesimpulan akan berisikan rangkuman singkat perancangan, mencakup kekurangan maupun kelebihan produk yang dialami oleh perancang. Saran berisi masukan untuk mengurangi kesalahan yang terjadi dalam merancang juga panduan dalam melakukan pengembangan pada konsep yang serupa.