

PERANCANGAN FASILITAS BERMAIN BERLAHAN SEMPIT DI TAMAN SUPERHERO BANDUNG MENURUT ASPEK ESTETIKA

Saftrian Mukhlizul Fuad, Martyadi Nurhidayat, SPd, MSn, Sheila Andita, S.Ds,M.Ds

Prodi S1 Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

saftrian.student.telkomuniversity.ac.id, martiyadi@telkomuniversity.ac.id

chesheila@telkomuniversity.ac.id

ABSTRACT

The vehicle for the game is the most loved by children. Initially the playground was a game facility created for playing in the backyard, as time went on the playground turned into a variety of play facilities. Playground is usually played by children and usually the playground is made of wood and iron. Playground that will be redesigned with a form that is more modern and simple, making it more attractive and can be used in garden areas where the land is small. Users of this playground are children over 5 years and children under 5 years must be under the supervision of parents.

Keywords

ABSTRAK

Fasilitas permainan tersebut adalah wahana yang paling di gemari oleh anak-anak. Awalnya playground adalah sebuah sarana permainan yang di buat untuk tempat bermain di halaman belakang rumah , seiring waktu playground berubah menjadi sarana permainan yang beragam. Playground biasanya dimainkan oleh anak-anak dan biasanya playground terbuat dari kayu dan besi. Playground yang akan di desain ulang dengan bentuk menjadi fitur yang lebih moderen dan simple, sehingga lebih menarik dan bisa digunakan di daerah taman yang lahannya kecil. Pengguna playground ini adalah anak di atas 5 tahun dan anak di bawah 5 tahun harus dalam pengawasan orang tua.

Kata Kunci

fasilitas permainan, anak-anak, playground, fitur

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*).

Oleh sebab itu penulis dan tim akan merancang sebuah fasilitas permainan yang terdiri dari beberapa sarana dan digabungkan menjadi satu untuk memenuhi kebutuhan 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, fasilitas permainan yang minim, dan dapat meningkatkan jiwa sosial anak secara cepat.

IDENTIFIKAS 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.

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?

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

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.

TINJAUAN PUSTAKA

Di kutip dari tugas akhir Deborah (2013) yang berjudul “Taman Bermain Anak-Anak Di Pemukiman” taman bermain adalah salah satu tempat yang biasanya di rancang dan di jadikan untuk tempat bermain ataupun tempat hiburan untuk anak-anak. Taman bermain ini memiliki fungsi yang mana dapat meningkatkan kemampuan motorik pada anak yang mana anak tersebut masih dalam proses pertumbuhan. Taman bermain bukan hanya berbentuk tanah lapang yang luas, adapun fasilitas bermain untuk anak-anak yang di sediakan di taman tersebut. Fasilitas permainan adalah sumber belajar yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Semua alat yang dapat dimainkan anak digolongkan sebagai alat permainan. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas

dan menggunakan semua panca indranya secara aktif.

Di kutip dari buku “Pengantar Estetika” karya Dharsono Sony Kartika dan Nanang Ganda Perwira (2004) Estetika adalah unsur yang paling penting dalam sebuah desain karena berkaitan dengan suasana atau situasi tertentu. Estetika juga dapat diartikan dengan aspek keindahan. Pada sebuah karya atau produk akan melibatkan perasaan yang estetis dari seorang seniman atau penciptanya kemudian di terapkan ke dalam sebuah obyek. Estetika juga merupakan aspek hayatan karya seni yang ditimbulkan oleh penggarapan unsur-unsur, meliputi bentuk (form), struktur (structure), suasana (mood), dan pesan (message). Unsur seni dan desain adalah sebuah obyek penting yang harus di perhatikan dalam sebuah produk. Berikut adalah beberapa unsur seni dan desain dengan penjelasannya :

1. Titik

Titik adalah unsur yang paling mudah dan paling awal dalam sebuah desain. Titik juga adalah hal yang paling dasar dan berada dalam dimensi satu.

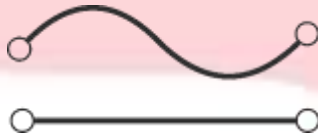


Gambar 1 Titik

Sumber: Data Penulis 2019

2. Garis

Garis merupakan goresan antar dua titik yang berada di posisi berbeda. Garis memiliki peranan sebagai tanda dari bentuk yang logis. Garis juga memiliki fungsi sebagai lambang informasi yang sudah menjadi pola baku dalam kehidupan sehari – hari.



Gambar 2 Garis

Sumber: Data Penulis 2019

3. Bangun atau Bentuk (*shape*)

Bangun atau bentuk adalah sebuah bidang yang di batasai oleh garis ataupun warna. Bangun atau bentuk ini juga di jadikan sebagai ungkapan perasaan seorang seniman ataupun desainer yang didalamnya mengandung objek hasil subject matter.



Gambar 3 Bentuk

Sumber: Data Penulis 2019

4. Warna

Warna adalah item yang juga mempengaruhi dalam sebuah desain, karena warna adalah pendukung sebuah keindahan dalam sebuah karya.



Gambar 4 Bentuk

Sumber: <http://ww2.onvacations.co/holi-color-png> , 2019

5. Tekstur (*Texture*)

Tekstur adalah wujud yang menunjukkan sebuah rasa dari permukaan bahan yang di buat untuk memberikan kesan tertentu dan rasa tertentu pada permukaan karya secara nyata ataupun secara semu.



Gambar 5 Tekstur

Sumber: <https://pixy.org/src/7/73909.png> ,2019

6. Gradasi

Gradasi ialah suatu sistem dari perpaduan laras ke arah kontras ataupun sebaliknya dengan meningkatkan masa unsur yang di hadirkan.

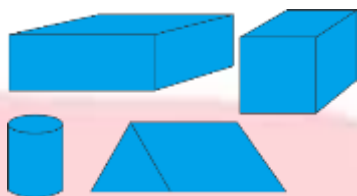


Gambar 6 Selaras

Sumber: <http://ilmunesia.com> , 2019

7. Ruang dan Waktu

Ruang dan waktu ini memiliki volume (panjang,lebar dan tinggi) atau perwujudtan dari tiga matra (trimatra).



Gambar 7 Ruang dan Waktu

Sumber: Data Penulis 2019

Adapun beberapa beberapa unsur seni yang merupakan hukum tata susun dari sebuah unsur aspek estetika seperti :

1. Kesatuan

Kesatuan adalah konsistensi yang berisi keutuhan tentang isi pokok dari komposisi efek yang di capai dalam susunan di antara unsur pendukung karya sehingga menimbulkan kesan secara utuh (Sanyoto, 2009 : 213).

2. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan atau *balance* adalah susunan yang keadaan maupun kekuatan berhadapan sehingga menimbulkan kesan seimbang secara visual maupun secara intensitas karya (Sanyoto, 2009 : 237).

3. Proporsi

Proporsi adalah skala yang mengacu pada hubungan di antara bagian desain. Warna, tekstur garis adalah bagian penting dalam desain yang proporsi. (Sanyoto, 2009 : 249).

4. Harmoni

Harmoni adalah unsur estetika di padu secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian (Sony Kartika,2017 : 51).

5. *Simplicity*

Simplicity atau yang bisa kita sebut dengan kesederhanaan adalah kecermatan dalam

mengolah kelompok unsur-unsur artistik dalam desain (Sanyoto, 2009 : 263).

6. *Emphasis*

Emphasis adalah eksentuansi desain yang mempunyai titik berat untuk menarik perhatian jika melalui perulangan warna, tekstur ,kontras, garis, ruang, bentuk dan tata susun yang tepat sehingga menghasilkan desain yang menarik (Sony Kartika,2017 : 60).

Dalam penerapan desain produk juga di butuhkan sebuah aspek seni yang terdiri dari kreatifitas dan inovasi. Kreatifitas dan inovasi sangatlah berbeda yakni kreatifitas adalah sebuah olah pikir yang menggabungkan beberapa informasi atau elemen menjadi bentuk ide baru dan inovasi ialah sebuah realisasi dari hasil kreatifitas (Tontowi,2016 : 26). Dalam estetika tidak hanya mencangkup tentang visual saja, melainkan juga membahas tentang psikologi produk. Psikologi produk adalah sebuah data atau informasi yang mengidentifikasi kebutuhan dan keinginan seseorang atau masyarakat yang mana informasi atau data tersebut dapat di peroleh secara internal ataupun eksternal (Tontowi,2016 : 68). Berikut beberapa hal yang mecangkup tentang psikologi produk :

1. Standar Produk

Standart produk adalah rumusan spesifikasi sebuah produk yang memiliki tingkat keamanan penggunaan yang telah di setuju oleh peraturan suatu daerah.

2. Fungsional

Fungsional adalah suatu produk yang memiliki sebuah fungsi atau kegunaan dalam kehidupan sehari-hari. Fungsional di bagi menjadi dua yaitu fungsi dalam kebutuhan jiwa dan fungsi dalam kebutuhan fisik.

3. Aestetika

Aestetika merupakan cita rasa dalam sebuah seni yang berada pada setiap jiwa individu manusia. Aestetika biasanya dapat di nikmati oleh jiwa dengan cara masuk melalui indra penglihatan atau indra yang lainnya.

4. Tren produk

Tren produk juga berpengaruh karena produk yang sudah komersial dan di desain biasanya mengikuti tren yang ada di pasar. Akan tetapi sebuah tren sangatlah berpengaruh dalam perubahan waktu.

5. Ergonomi

Ergonomi adalah bagian yang sangat penting dalam sebuah seni dan desain, karena ergonomi adalah hal mencakup kenyamanan atau kesesuaian dalam sistem penggunaan sebuah produk.

Di lihat dari estetika penulis akan merancang sebuah fasilitas bermain untuk taman yang belahan sempit khususnya di taman Super Hero Bandung tepatnya di persimpangan Jl. Angrek dan Jl. Bengawan, Bandung, Jawa Barat. Taman yang beroperasi 24 jam ini hanya memiliki luas keseluruhan ± 600 meter persegi. Dan lahan untuk fasilitas permainan ± 150 meter persegi dengan

pengunjung yang datang hampir 150 orang setiap harinya. Kebersihan di taman ini dilakukan setiap hari oleh pihak dinas pertamanan Bandung, serta dilakukan penjagaan oleh Satpol PP setiap hari senin-jumat. Taman Super Hero memiliki fasilitas bermain yang ada pada umumnya seperti ayunan, perosotan, *climbing bars* dan lainnya yang rata-rata penggunaannya adalah anak-anak usia 4-12 tahun.



Gambar 8 Kondisi Fasilitas Permainan Taman Super Hero

Sumber: Data Penulis 2019

ANALISA ASPEK DESAIN

Analisa aspek desain adalah kegiatan yang mana dilakukan berurutan atau bolak-balik hingga memperoleh kebutuhan dan yang mana hasil analisa akan di jadikan sebagai teori yang relevan dengan pengaplikasian dan cara ini dapat dilakukan berulang-ulang hingga menghasilkan sebuah desain.






Gambar 9 Urutan Analisa

Sumber: Data Penulis 2019

METODE KOMPERATIF

1. Bentuk

Bentuk fasilitas permainan yang di buat sesuai dengan keadaan taman penulis dan tim amelakukan observasi. Berikut adalah tabel parameter mengenai bentuk fasilitas permainan yang akan di desain :

Parameter			
Tidak bersudut	✓	x	✓
Simple	✓	✓	x
Terukur	✓	✓	✓
Simetris	x	✓	x
Dinamis	✓	✓	✓

Tabel 1 Tabel Parameter Bentuk

Sumber: Data Penulis, 2019

Kesimpulan : Bentuk fasilitas permainan ini tidak memiliki sudut yang runcing dengan bentuk yang sederhana atau simple tetapi memiliki ukuran pasti. Bentuk fasilitas permainan ini juga terdiri dari bentuk yang simetris dan dinamis.

2. Warna

Warna bertujuan untuk presepsi visual atau warna juga bisa di sebut sebagai faktor keindahan sebuah produk. Berikut adalah parameter mengenai warna yang akan digunakan untuk produk yang akan di buat :

Parameter			
Warna mencolok	✓	✓	x
Suhu warna pada lokasi	✓	X	x
Kontras	✓	X	
Sensasi warna untuk mata khususnya pada anak-anak	✓	✓	x
Kekuatan warna pada produk	✓	✓	x
Monokrom	x	X	✓

Tabel 2 Tabel Parameter Warna

Sumber: Data Penulis, 2019

Kesimpulan : Produk fasilitas permainan di taman Super Hero ini menggunakan warna yang mencolok yaitu dan menggunakan warna dengan suhu panas dengan kombinasi warna yang dingi.

3. Tekstur

Tekstur bertujuan memberi stimulasi pada indra peraba anak. Selain itu tekstur juga

berpengaruh pada keamanan fasilitas permainan, berikut adalah tabel parameter mengenai tekstur yang penulis buat sesuai dengan kebutuhan pada produk :

Parameter	Persotan	Dudukan Ayunan	Handle	Tangga
Permukaan Kasar	x	✓	✓	✓
Licin	✓	x	x	X
Lengket	x	x	x	X
Mengkilap	✓	✓	✓	X
Halus	✓	x	x	x

Tabel 3 Tabel Parameter Tekstur

Sumber: Data Penulis, 2019

Kesimpulan : Pada produk yang akan di rancang ini memiliki tekstur pada permukaan perosotan licin dan halus agar dapat meluncur dengan lancar. Sedangkan pada produk ayunan memiliki permukaan yang kasar agar saat berayun pengguna tidak akan terjatuh dan pada handle juga tangga agar tidak terpeleset saat naik ataupun turun. Pada produk ini tidak memiliki permukaan yang lengket namun permukaannya mengkilap atau *glossy*.

PEMBOBOTAN ASPEK ESTETIKA

Dalam proses mendesain,perencanaan desain sama sekali tidak di perbolehkan merencanakan hanya untuk mengutamakan keindahan. Dengan kata lain jika sebuah keindahan menjadi suatu tujuan maka dapat di katakan desain produk tersebut dapat di katakan menjadi tidak objektif lagi (Palgunadi , 2008 : 164). Dalam aspek

estetika di jabarkan kembali beberapa aspek yang terkandung di dalamnya,seperti aspek primer,aspek sekunder dan aspek tersier. Berikut adalah pembobotan aspek-aspek tersebut.

Primer	Sekunder	Tersier
Warna	User	Psikologi
Bentuk	-Fungsi	-
Tekstur	-	-
Keseimbangan	-	-

Tabel 4 Tabel Parameter Tekstur

Sumber: Data Penulis, 2019

Terms of References

Agar perancangan wanaha permainan untuk taman bermain ini tidak menyimpang,maka di buatlah rangka acuan kerja seperti berikut :

1. Resume

Agar wanaha permainan terlihat menarik maka dibuatlah desain yang memiliki estetika sesuai dengan kesukaan anak-anak.

2. Kondisi Pengguna

Untuk penggunaanya di utamakan untuk anak-anak pada masa pertumbuhan yang berusia 3-12 tahun.

3. Batasan Desain

Desain ini ditujukan untuk lingkungan outdoor dan desain ini diutamakan untuk saran bermain anak-anak

4. Pertimbangan Desain

Perancangan produk ini akan mendapatkan pertimbangan dampak dari penggunaannya serta dampak keberlangsungan kegiatan yang ada di dalam produk tersebut.

HIPOTESA DESAIN

Berawal dari kurangnya penataan fasilitas pada taman bermain yang kurang dimaksimalkan dengan penggunaan lahan yang terlalu memakan tempat pada taman bermain, penulis beserta tim ingin merancang sebuah fasilitas yang dapat memaksimalkan lahan dengan penggabungan beberapa fasilitas wahana bermain menjadi satu kesatuan dan meningkatkan sistem keamanan terhadap fasilitas permainan tersebut. Dengan menggabungkan beberapa fasilitas, pengawasan dari orang tua dapat dimaksimalkan ketika anak mereka bermain dengan terfokusnya anak pada satu lokasi wahana. Untuk melakukan perancangan tersebut, di sini penulis beserta tim menggunakan 5W+1H untuk membuat suatu konsep desain yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Rochmah, Elfi Yuliani. 2005 . *Psikologi Perkembangan*. I. Ponorogo: STAIN Ponorogo Press.
- Alamo, Marta R. 2002 . *Design for fun: Playgrounds*. International, Barcelona.
- Rahman, M., Jhangiani, I. 2008 . *Presenting a Framework for Product*, Florida
- Sriyanti, Lilik . 2014 . *Psikologi Anak* . Salatiga
- Sony Kartika, Dharsono. 2017. *Seni Rupa Modern Edisi Revisi*. Bandung : Penerbit Rekayasa Sains.
- Sony Kartika, Dharsono dan Nanang Ganda Perwira . 2004 . *Pengantar Estetika* . Bandung: Rekayasa Sains.
- Tontowi, Alva Edi . 2016 . *Desain Produk Inovatif dan Inklubasi Bisnis Kompetitif* . Gajah Mada University Press
- Baskara, Medha . 2011 . *Pinsip Pengendalian Perancangan Taman Bermain Anak Di Ruang Publik* . Universitas Brawijaya
- Tanaka, Sachiyo, 1995. *Bermain dengan Alat Permainan Edukatif*. Jakarta . Depdiknas.
- Suyanto, 2005. *Konsep Dasar Anak Usia Dini* . Jakarta . Departemen Pendidikan Nasional.
- Deborah, Monalisa. 2013 . *Taman Bermain Anak-Anak Di Pemukiman* . Universitas Indonesia
- Sanyoto, Sadjiman Ebdj . 2009 . *Nirmana Elemen-Elemen Seni Dan Desain* . Yogyakarta . Jalasutra
- Irawan, Bambang dan Tamara, Priscilla. 2013. *Dasar-dasar Desain..* Jakarta: Griya Kreasi