

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan ilmu teknologi yang semakin pesat sekarang ini, banyak sekali ruang-ruang yang menyediakan fasilitas permainan modern untuk memenuhi kebutuhan *refreshing* masyarakat. Permainan-permainan ini ditunjang dengan fasilitas yang baik dan teknologi tinggi. Fasilitas permainan modern mampu memberikan pengalaman berbeda kepada penggunanya. Visualisasi yang terasa seperti nyata, serta atmosfer area permainan yang memberikan pengalaman yang menyenangkan.

Seringnya aktivitas yang dilakukan didalam fasilitas tersebut mampu merubah kebiasaan penggunanya, baik yang berdampak positif maupun berdampak negatif. Dalam jangka waktu tertentu akan menyebabkan candu yang tidak baik. Pengalaman ruang yang ada didalam taman bermain modern ini juga relatif tidak sesuai dengan kebutuhan dari berbagai usia pengguna yang ada didalamnya. Sudah banyak contoh kasus dampak negative yang terjadi akibat kecanduan permainan modern ini.

Keberadaan komunitas permainan tradisional di jawa barat keberadaanya semakin menjamur, dari data yang dikumpulkan terdapat 6 komunitas aktif dan 5 festival permainan tradisional tahunan ada di jawa barat yang menjadi acuan dalam menyusun agenda kegiatan didalam fasilitas. Komunitas-komunitas ini aktif menyelenggarakan kegiatan dalam rangka melestarikan permainan tradisional. Kegiatan utama didalamnya adalah bermain permainan tradisional, membuat permainan tradisional, mempelajari sejarah permainan tradisional serta bersosialisasi antar sesama penggermar permainan tradisional.

Di kota bandung sendiri terdapat sebuah festival tahunan bernama festival kaulinan luhur. Festival ini diikuti oleh seluruh warga bandung dan beberapa komunitas permainan tradisional didalamnya. Dalam festival ini terdapat berbagai kegiatan seperti perlombaan permainan tradisional, unjuk bakat kebudayaan sunda serta festival makanan tradisional sunda yang semua kegiatan tersebut tidak berpusat di satu titik. Biasanya perlombaan permainan tradisional dilakukan didepan Gedung sate, dan unjuk bakat kebudayaan dilakukan di Gedung teater tertutup dago tea house.

Dari semua kegiatan komunitas yang terdata, semuanya memiliki permasalahan yang sama, yakni tidak memiliki tempat yang menjadi pusat kegiatan komunitas tersebut. Padahal mereka memiliki agenda kegiatan yang rutin dilakukan secara berkala. Anggota dari komunitas tersebut juga mengalami kenaikan setiap tahunnya. Namun keberadaannya tidak diimbangi dengan fasilitas pendukung yang baik. Kebutuhan akan fasilitas ruang yang mampu memenuhi semua kebutuhan agenda kegiatan komunitas sangatlah dibutuhkan. Agar kegiatan-kegiatan dapat berpusat pada satu titik. Karena tidak adanya pusat kegiatan tersebut menyebabkan komunitas ini saling terpecah disetiap daerah dan tidak mengetahui keberadaan komunitas sejenis disekitarnya. Diharapkan dengan adanya fasilitas pusat kegiatan permainan tradisional Jawa Barat mampu menghubungkan komunitas-komunitas di seluruh cakupan area Jawa Barat agar lebih mudah menyelenggarakan kegiatan sehingga tujuan untuk melestarikan permainan tradisional lebih mudah dapat tercapai.

Dari berbagai literatur yang dikumpulkan, permainan tradisional sudah ada sejak zaman dahulu. Permainan-permainan ini sudah bertahan lama dari generasi ke generasi. Banyak sekali kajian yang menyampaikan tentang dampak positifnya. Namun sangat jarang ditemukan fasilitas yang menyediakan permainan tradisional ini sebagai sarana *refreshing* yang dimuat dalam sebuah ruang. Selama ini permainan tradisional dilihat sebagai sebuah permainan yang dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja, dampaknya adalah permainan ini jarang dimainkan kembali karena tergeser oleh permainan modern. Terlebih permainan modern ditunjang dengan fasilitas yang lengkap, akhirnya keberadaan permainan tradisional ini semakin dilupakan. Padahal apabila Permainan Tradisional ini didesain sebagai sebuah Pusat kegiatan dan edukasi, Potensinya sangat besar untuk menjadi alternatif destinasi rekreasi yang lebih sehat.

Di era seperti sekarang ini, mempertahankan eksistensi permainan tradisional yang dikemas dalam fasilitas modern sangat diperlukan untuk memberikan pilihan yang lebih baik bagi masyarakat. Memfasilitasi berbagai komunitas yang selama ini terpecah dalam skala kecil agar memiliki rujukan ruang yang memenuhi berbagai kebutuhan komunitasnya. Fasilitas sebagai penghubung dengan komunitas permainan tradisional di seluruh Jawa Barat. Harapannya Permainan tradisional mampu memberikan solusi terhadap dampak negatif yang timbul dari permainan modern. Ditambah dengan keberadaan fasilitas permainan tradisional yang menyediakan ruang historikal bagi pengunjung agar mengingat kembali permainan tradisional yang hampir punah.

Ada berbagai macam dan jenis permainan tradisional dari berbagai daerah di Indonesia. Permainan tradisional Indonesia ini memiliki kesamaan pada beberapa jenis permainan, namun cenderung berbeda-beda penamaan di setiap daerah. Menurut Muhammad Zaini (2005) mengatakan bahwa hasil penelitiannya tentang permainan tradisional ini, terdapat 250 permainan yang ada di dunia, dan semua permainan cenderung memiliki kesamaan cara bermain di setiap negaranya. Namun hanya berbeda pada budaya dan nama permainannya. Kebanyakan dari permainan ini mengutamakan berbagai aspek yang baik bagi pertumbuhan dan perkembangan pemainya.

Dengan banyaknya Pusat kegiatan permainan modern dengan berbagai kelebihan dan kekurangannya, diharapkan perancangan ini mampu menjadi alternatif baru untuk fasilitas ruang publik yang ramah terhadap semua pengguna dan memiliki peran mengurangi dampak negatif permainan modern melalui permainan tradisional, sekaligus sebagai media untuk melestarikan permainan tradisional agar dapat dinikmati oleh generasi dimasa yang akan datang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Menggabungkan berbagai kegiatan komunitas permainan tradisional Jawa Barat ke dalam satu wadah fasilitas pendukung.
2. Menciptakan ruang interior yang dapat memwadahi berbagai kegiatan dan festival permainan tradisional.
3. Menhubungkan berbagai komunitas ke dalam satu fasilitas sebagai pusat kegiatan permainan tradisional Jawa Barat di dalamnya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan interior Bandung Play Hub yang mampu menghubungkan pengunjung dan berbagai komunitas permainan tradisional di dalamnya?
2. Bagaimana perancangan interior Bandung Play Hub yang menerapkan material *sustainable* yang terfokus pada pemanfaatan material lokal, murah dan bekas?

1.4 Tujuan Desain

Adapun tujuan dari perancangan tugas akhir ini, yaitu:

1. Memberikan alternatif pusat kegiatan bagi berbagai komunitas permainan tradisional Jawa Barat.
2. Menhubungkan berbagai komunitas permainan tradisional di seluruh Jawa Barat yang selama ini terpecah dalam daerah-daerah terpusat di fasilitas Bandung Play Hubs.
3. Melestarikan permainan tradisional agar mampu bersaing dengan permainan modern dan tidak terlupakan oleh generasi dimasa yang akan datang.
4. Pemanfaatan secara maksimal potensi material lokal Indonesia, material murah dan material bekas.

1.5 Lingkup Perancangan

1. Lingkup Definisi

“Perancangan Desain Interior Bandung Play Hub”

Yaitu membuat sebuah fasilitas yang berfungsi sebagai pusat kegiatan komunitas permainan tradisional Jawa barat yang ada di kota Bandung.

2. Lingkup Fisik

- Lokasi Proyek :
Jl. Terusan Jakarta, Cicaheum, Kiaracondong, Kota Bandung, Jawa Barat 40282
- Jenis projek : Fiktif dan new desain
- Luasan : 5120 m2
- Pendekatan : *Material Sustainable Design*

1.6 Mind Mapping



