

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### 1.1 Latar Belakang

Bandung merupakan salah satu kota di Jawa Barat yang di kenal dengan infrastuktur yang dapat menunjang pariwisata. Pada 14 September 2018, Kota Bandung dinobatkan sebagai Kota Pariwisata Terbaik. Hal tersebut diumumkan di penyelenggaraan Indonesia Attractivness Award (IAA) yang diselenggarakan oleh Tempo Media Grup bersama dengan Frontier Consulting Grup. Menurut Oded M. Danial selaku Wali Kota Bandung, Taman-taman, trotoar, dan teras-teras di Bandung mampu menjadi daya tarik bagi wisatawan untuk datang ke kota Bandung. Diantara wisatawan yang ada, terdapat wisatawan balita dan anak-anak yang ikut berlibur bersama orang tuanya untuk bermain dan berekreasi bersama.

Bermain dan rekreasi adalah kegiatan yang dapat dilakukan disaat waktu luang untuk tujuan tertentu. Menurut KBBI, bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan alat tertentu atau tidak). Sedangkan rekreasi adalah penyegaran kembali badan dan pikiran atau sesuatu yang menggembirakan hati seperti hiburan dan piknik. Kedua kegiatan tersebut merupakan cara untuk menenangkan pikiran dan badan secara emosional tidak terkecuali dengan anak-anak. Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan bagi anak-anak bermain juga merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi (Musfiroh, 2005). Dengan melakukan kegiatan tersebut, anak-anak dapat memperkaya wawasan dan pengalaman baru yang tidak didapatkan di sekolah maupun rumah. Oleh karena itu, Bermain dan rekreasi bagi anak adalah kebutuhan yang harus dipenuhi.

Salah satu tempat bermain dan rekreasi anak-anak adalah playground. Menurut Merriam-Webster, playground adalah sebuah lahan yang memiliki fasilitas untuk rekreasi terutama untuk anak-anak. Bermain di playground juga dapat menstimulasi saraf motorik anak yang sangat penting untuk tumbuh

kembangnya. Motorik dibagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan halus. Motorik kasar adalah gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh tubuh. Contohnya seperti berjalan, berlari, melompat dll. Sedangkan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan. Saraf motorik halus dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang terus-menerus secara rutin seperti bermain puzzle, menyusun balok, dll. (Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi, Dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak di Tingkat Pelayanan Kesehatan Dasar Kementerian Kesehatan RI Tahun 2011).

Dalam perkembangannya, playground saat ini banyak didesain di dalam ruangan. Indoor playground banyak ditemukan di Bandung seperti di dalam mal. Namun terlalu sering membawa anak ke mal untuk bermain memiliki efek negatif. Seperti yang dikutip dari orami.com terlalu sering mengajak anak ke mal untuk bermain dapat menimbulkan perilaku konsumtif pada anak. Selain itu, Kebanyakan indoor playground di Bandung didesain untuk anak-anak bermain dan orang tua kurang mendapatkan peran saat anak bermain serta cenderung mengawasi dan sesekali bermain dengan anaknya. Orangtua memiliki peran untuk membantu mengoptimalkan tumbuh kembang anak sehingga dapat mencapai tugas perkembangan dengan baik melalui kegiatan bermain, (Purnomo, 1994). Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah wadah dimana anak-anak dan orang tua dapat menikmati waktunya bermain dan rekreasi bersama.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang didapat dari studi banding adalah sebagai berikut :

- a. Sirkulasi yang tidak memungkinkan orang tua untuk bermain bersama anak sehingga peran orang tua berkurang saat anak bermain.
- b. Pembagian zona ruang untuk pengguna balita dan anak-anak kurang diperhatikan
- c. Pencahayaan belum sesuai dengan kegiatan di area-area tertentu dan akustik

kurang diperhatikan

- d. Privasi dalam area bermain kurang karena sangat terbuka sehingga orang lain diluar playground dapat melihat aktivitas di dalamnya

### 1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut, dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang *kids club* yang menyediakan aktivitas bermain dan rekreasi untuk anak-anak yang sesuai dengan karakter motoriknya?
- b. Bagaimana merancang *kids club* dimana orang tua dapat berperan di dalamnya?

### 1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

- a. Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang interior *kids club* sebagai sarana bermain dan rekreasi anak-anak yang dapat menstimulasi daya motoriknya serta orang tua dapat berperan di dalamnya.

- b. Sasaran

Sasaran desain untuk mencapai tujuan adalah :

1. Mendesain fasilitas bermain dan rekreasi anak yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan pengguna
2. Pembagian zona ruang, sirkulasi, dan peletakan sesuai dengan karakter anak yang aktif
3. Mendesain fasilitas bermain dan rekreasi yang dapat merangsang motorik halus dan motorik kasar pada anak
4. Mendesain sebuah ruang rekreasi dimana orang tua dan anak dapat berinteraksi dan bermain bersama

### 1.5 Manfaat Perancangan

Manfaat yang didapat dari perancangan *Kids Club* ini adalah :

- a. Bagi masyarakat, dapat memberikan informasi tentang bagaimana desain sarana bermain anak yang ideal
- b. Bagi bidang keilmuan desain interior, sebagai sumbangsih karya bagi perkembangan keilmuan bidang desain interior khususnya pada proyek perancangan tempat bermain anak.

- c. Bagi institusi, sebagai referensi dalam studi perancangan kids club di sekolah perancangan.

#### 1.6 Batasan Perancangan

Batasan dalam perancangan *kids club* ini adalah :

- a. Luasan perancangan ini adalah  $\pm 2500 \text{ m}^2$
- b. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan karakter motorik anak usia 6 bulan sampai 12 tahun
- c. Pengguna utama adalah anak-anak usia 6 bulan sampai 12 tahun dan para orang tua
- d. Fasilitas yang akan dirancang meliputi playground, trampoline area, climbing area (*active play area*), ruang baca dan sim city (*quiet play area*), café, baby spa, private/party room, mini garden dan mini zoo (*nature play area*).

#### 1.7 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan Kids Club melalui beberapa tahap diantaranya :

- a. Tahap Awal

Tahap awal yang dilakukan adalah menentukan objek perancangan interior yang akan dilakukan, Kids Club yang berwawasan lingkungan sebagai sarana rekreasi anak dengan pendekatan perilaku anak dipilih berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya.

- b. Tahap Pengumpulan Data

##### 1. Data Primer

Observasi dengan tiga studi banding playground dan salon anak yang terdapat di Bandung terhadap aktivitas pengguna. Tiga studi banding tersebut diantaranya, Kidzoon yang terletak di concourse level, PVJ Mall dan memiliki luasan, Hooray yang terletak di Mal Paris Van Java, Lantai Sky Level yang memiliki luasan, Miniapolis yang terletak di lantai 3 mal 23 Paskal.

##### 2. Data Sekunder

Data sekunder digunakan untuk menambah pengetahuan mengenai objek

Perancangan baru , meliputi :

- Studi Jurnal, Melalui studi literatur, buku-buku dan sebagainya yang berhubungan dengan perancangan bangunan dengan pengguna anak-anak.
- Studi Aktivitas dan karakter, mencari tahu aktivitas dan karakter anak sesuai dengan pembagian umur.

c. Tahap Analisis Data

Analisis data adalah tahapan mengolah seluruh data informasi yang relevan dari hasil tahap pengumpulan data. Bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, menemukan Batasan perancangan, dan menemukan solusi masalah berupa konsep perancangan yang terdiri dari kerangka berpikir, tema, konsep, dan skematik desain.

d. Tahap Pengembangan Desain

Yang dilakukan pada tahap adalah dengan membuat program dan bagan yang nantinya akan diterapkan pada perancangan, untuk mencapai perancangan interior yang sesuai dengan kebutuhan standar yang ada. Program- program tersebut berisikan seperti data-data kebutuhan interior, pendekatan ruangan serta zoning dan blocking yang menghasilkan rancangan agar sesuai.

e. Hasil Akhir

Tahap ini merupakan tahap penentuan desain terpilih setelah sebelumnya mendapat *feedback* untuk mengetahui alternatif yang sesuai dengan tujuan perancangan. Setelah terpilihnya desain, akan menghasilkan produk desain berupa proposal desain, jurnal, visualisasi desain (gambar kerja teknikal dan gambar 3D), dan maket.

## 1.8 Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, manfaat perancangan, Batasan perancangan, dan sistematika penulisan, dan kerangka berpikir

### BAB II LITERATUR, STANDARISASI, DAN PENDEKATAN DESAIN

Pada bab ini menguraikan teori yang berkaitan langsung dengan objek

perancangan dan hal- hal yang berguna dalam proses studi analisa kasus sejenis.

### BAB III ANALISIS STUDI BANDING DAN PROYEK

Pada bab ini membahas hasil Analisa studi banding dan proyek dari perancangan, menganalisa studi kasus sejenis dan Analisa data proyek.

### BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Pada bab ini membahas konsep perancangan meliputi konsep pencahayaan, penghawaan, sirkulasi, material, warna, bentuk, dan keamanan.

### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bagian akhir dari penulisan laporan yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

## 1.9 Kerangka Berpikir

