

**PERANCANGAN SARANA BERMAIN UNTUK REMAJA DITINJAU
DARI ASPEK PENGGUNA
(STUDI KASUS : SMA TELKOM BANDUNG)**

*The Design of Playground for Adolescent in Terms of User Aspects
(Case Study: SMA Telkom)*

Aji Firsty Faradisya Adita, Dian Qurana M.H. Dini
Prodi. Desain Produk Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom
afaradisya@gmail.com, dianqurana@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berisi tentang proses perancangan arena bermain khusus untuk anak remaja dalam perspektif unsur pengguna. Perancangan dilakukan karena remaja memiliki kebutuhan bermain yang tinggi tetapi fasilitas bermain tidak sesuai dengan kebutuhan dan preferensi remaja atau bahkan tidak ada sama sekali. Studi kasus untuk mendukung proses perancangan dilakukan di SMA Telkom Bandung. Perancangan dilakukan sesuai dengan hasil wawancara, angket, dan studi literatur agar sarana bermain dapat digunakan secara tepat guna.

Kata kunci: arena bermain, remaja, SMA, bermain, pengguna

Abstrack

This study is about the process of the design of a playground that specially designed for adolescent from user aspect point of view. The design is initiated because adolescents have a high need for play but the existing facility isn't aligned with their needs and preferences, or there are no facility at all. A case study was conducted at SMA Telkom to help provided empirical data related to the design proces. The design is carried out in accordance with the results of interviews, questionnaires, and literature studies so that play facilities can be used appropriately.

Kata kunci: playground, adolescent, high school, play, aesthetic

PENDAHULUAN

Bermain sangat erat kaitannya dengan anak-anak, tetapi disini anak-anak yang dimaksud adalah anak balita atau dibawah umur 5 tahun sampai anak tingkat sekolah dasar, sedangkan sebenarnya remaja juga termasuk anak-anak, tetapi sudah mulai memasuki masa transisi menuju dewasa. Disini remaja pun sangat membutuhkan bermain namun, bukan bermain yang saat ini banyak dilakukan oleh remaja yaitu bermain game digital, tetapi bermain secara fisik yang melibatkan Bergeraknya seluruh badan. Karena masa remaja seperti yang banyak diketahui, merupakan masa dimana tingkat emosionalitas sangat tinggi sehingga remaja mudah stress dan banyak beralih kepada kegiatan-kegiatan yang berbau negative seperti merokok, narkoba, balap liar, dan sebagainya.

Cara untuk mengurangi remaja melakukan hal negative, perlu adanya suatu pengalihan untuk remaja dapat melakukan aktifitas fisik atau bermain. Perlu adanya sarana atau area bermain khusus untuk remaja yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Saat ini memang sudah banyak area atau fasilitas bermain yang dibuat tetapi khusus untuk anak-anak baik balita atau usia sekolah dasar. Jika remaja menggunakan fasilitas tersebut, ada beberapa pihak yang tidak memperbolehkan mereka bermain dengan alasan umur dan penggunaan yang tidak sesuai. Cara remaja bermain memang berbeda dengan anak-anak, karena remaja menyukai hal yang menantang yang disebabkan oleh tidak stabilnya emosi yang dialami oleh remaja. Maka dari itu, sangat dibutuhkannya area bermain untuk remaja sebagai sarana penyalur energi dan pelepas stress.

Sarana bermain yang dibutuhkan remaja tidak seperti *playground* anak-anak pada umumnya karena kebutuhan anak-anak dan remaja berbeda. Sarana bermain remaja dibuat lebih menantang dan tidak sekompleks yang dirancang untuk anak-anak, sehingga adrenalin remaja dapat tersalurkan, dan dapat digunakan untuk melatih fisik remaja. Tetapi tidak hanya untuk bermain, area yang dirancang juga ditambahkan dengan sarana untuk remaja dapat menyalurkan kreatifitasnya, contohnya seperti panggung untuk pagelaran music atau tari, dinding polos untuk mural, dan lain-lainnya.

Disini SMA Telkom menjadi objek studi kasus karena terdapat dua sekolah yang berada dalam satu lingkungan dengan terbatasnya area kosong untuk digunakan anak-anak bermain

dan beristirahat. Lokasi tersebut hanya memiliki beberapa sarana bermain olahraga yang kurang memadai terhadap jumlah siswanya.

1. TINJAUAN PUSTAKA

Gambaran Umum Remaja

Menurut G. Stanley Hall (1904), mengatakan bahwa masa remaja merupakan masa yang penuh dengan perubahan fisik, intelektual, dan emosional yang menyebabkan konflik pada hal yang bersangkutan. Dalam beberapa penelitian juga mengatakan bahwa perilaku, sikap dan nilai-nilai sepanjang menunjukkan bahwa poin-poin tersebut pada masa awal berbeda dengan masa akhir remaja, oleh sebab itu masa remaja masih dibedakan lagi berdasarkan fasenya.

Masa remaja itu dimulai saat perkembangan alat seksual sudah mencapai kematangannya dan sudah dapat berfungsi secara sempurna. Untuk usia sendiri, remaja sebenarnya tidak bisa dipastikan dalam bentuk umur karena banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan seseorang dan tidak semua orang mengalami hal yang sama selama berkembang dan tumbuhnya, contohnya semakin tinggi status gizi seseorang, anak tersebut bisa jadi mengalami masa pubertas yang lebih cepat dibandingkan dengan anak yang status gizinya rendah, karena yang diterima tubuh tidak bisa membuat tubuh kembangnya berjalan dengan lancar.

Definisi Remaja menurut Masyarakat Indonesia

Dari definisi remaja diatas disebutkan bahwa umur tidak dapat menjadi patokan apakah dia remaja atau bukan, tetapi di Indonesia terdapat pedoman umum yang menyebutkan bahwa batasan umur remaja adalah 11-24 tahun dan belum menikah dengan beberapa pertimbangan :

1. 11 tahun merupakan umur dimana tubuh seseorang mulai mengalami perkembangan tanda seksual sekunder;
2. Mulai adanya tanda perkembangan jiwa seperti mulai memahami diri, mulai memasuki fase dimana anak sudah mulai mengerti mengenai perkembangan reproduksi dari perkembangan psikoseksual, sudah mencapai puncak perkembangan kognitif, maupun moral;

3. Batas usia 24 tahun adalah batas bagi sebagian orang yang masih menggantungkan diri kepada orang tua yang belum memiliki hak penuh layaknya orang dewasa (secara adat/tradisi). Di Indonesia masih menerapkan ini karena banyaknya kalangan menengah keatas yang menjadikan syarat banyak hal seperti sekolah setinggi-tingginya atau juga seseorang harus lulus pendidikan universitas untuk dapat dinyatakan sebagai orang dewasa. Tetapi banyak pula orang yang sudah mencapai kedewasaan sebelum mencapai usia tersebut
4. Pernikahan juga dapat menjadi tolak ukur kedewasaan seseorang. Banyak masyarakat Indonesia yang menganggap bahwa seseorang yang sudah menikah merupakan orang yang dewasa secara penuh, baik dari kehidupan masyarakat, maupun secara hukum.

Psikis Remaja

1. Keadaan Emosi yang Tidak Stabil

Pada masa ini sudah menjadi hal yang biasa bagi remaja untuk mengalami perubahan mood serta tekanan baik emosi maupun perasaannya keadaan ini sering disebut *storm and stress*. Remaja sesekali sangat bersemangat ketika mengerjakan sesuatu yang kemudian berubah lesu, rasa percaya diri yang mudah menjadi ragu-ragu yang berlebihan, bahkan ketidaktentuan dalam menentukan hal-hal yang diinginkan.

2. Masa Peralihan

Di masa perlakuan orang tua yang tidak konsisten dapat menimbulkan kebingungan bagi remaja. Hal tersebut dikarenakan orang tua yang ragu memberikan tanggungjawab kepada mereka dengan alasan mereka masih “anak-anak”. Tetapi saat remaja melakukan hal yang “kekanak-kanakan” mereka mendapat teguran untuk bersikap dewasa. Hal-hal tersebutlah yang membuat remaja menjadi bingung akan status mereka.

3. Emosional

Hal ini dikarenakan mereka lebih mengutamakan sisi emosional dari suatu hal, sehingga belum mampu melihat gambaran besar sebuah masalah, misal, di masa ini remaja kurang mampu menerima pendapat orang lain yang bertentangan dengan pendapatnya. Faktor ini disebabkan karena mereka menganggap bahwa dirinya lebih mampu dibanding orang yang lebih tua.

Karakteristik Perkembangan Emosi pada Masa Remaja Awal

Masa remaja dianggap sebagai periode badai dan tekanan, suatu masa saat ketegangan emosi meninggi sebagai akibat perubahan fisik dan kelenjar. Mulai tingginya emosi disebabkan remaja mulai merasakan tekanan sosial, dan selama masa kanak-kanak, mereka tidak merasa butuh mempersiapkan diri untuk menghadapi keadaan tersebut. Namun, tidak semua remaja akan mengalami masa tekanan tersebut. Sebagian dari mereka memang mengalami ketidakstabilan emosi sebagai dampak dari penyesuaian diri terhadap pola perilaku baru.

Menurut Biehler yang ditulis dibukunya Dra. Enung Fatimah menjelaskan ciri-ciri perkembangan emosi. Adapun ciri-ciri perkembangan emosi pada masa remaja awal adalah sebagai berikut:

1. Cenderung bersikap pemurung yang sebagian besar disebabkan oleh perubahan biologis dengan kematangan seksual dan sebagian lagi karena kebingungannya dalam menghadapi orang dewasa yang cenderung bertentangan dengan pendapat mereka.
2. Remaja berperilaku kasar yang dilakukan untuk menutupi kekurangan dirinya dalam hal rasa percaya diri.
3. Ketegangan psikologis, ketidakstabilan biologis, dan kelelahan karena bekerja atau belajar yang terlalu keras ataupun pola makan yang tidak tepat dan pola tidur yang tidak sesuai
4. Cenderung merasa selalu benar dalam berpendapat sehingga berperilaku kurang toleran terhadap orang lain.
5. Mengamati orang tua dan guru-guru secara lebih objektif.
6. Sering memberontak sebagai ekspresi dari perubahan dari masa kanak-kanak ke dewasa.
7. Dengan bertambahnya kebebasan, banyak remaja yang mengalami konflik dengan orang tuanya, yang sebenarnya mereka harapkan dari orang tua yaitu perhatian, simpati, dan nasihat.
8. Sering melamun untuk memikirkan masa depannya.

Karakteristik perkembangan emosi pada masa remaja awal sebagai berikut:

1. Berlangsung lebih lama dan berakhir dengan lambat
2. Tidak terlihat hebat atau kuat
3. Lebih mendalam dan lama
4. Jarang terjadi
5. Sulit diketahui karena lebih pandai menyembunyikannya.

Bermain

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi mendapatkan kesenangan, baik dengan tujuan atau tanpa tujuan. Syarat utama sebuah kegiatan dikatakan sebagai 'bermain' adalah apabila kegiatan tersebut memberikan perasaan senang pada pelaku kegiatan.

Bermain seringkali dibandingkan dengan 'bekerja' dan seringkali juga dianggap sebagai kegiatan yang kurang penting dan tidak memiliki tujuan yang serius. Bermain biasanya dianggap sebagai kegiatan yang biasa dilakukan anak-anak karena anak tersebut belum dewasa dan akan berhenti dilakukan ketika sudah cukup umur. Meski begitu pandangan ini terbukti salah, 'bermain' adalah salah satu pencapaian tertinggi yang dimiliki manusia, kegiatan 'bermain' ini lah yang akhirnya mendorong ditemukannya Bahasa, budaya dan teknologi.

Bermain adalah kegiatan yang inklusif dan inheren, artinya motivasi melakukan kegiatan ini muncul dari dalam diri individu tersebut dan bersifat alami dan tidak perlu diajarkan. Seorang anak yang baru tumbuh dan belum pernah bermain sebelumnya akan melakukan kegiatan ini secara natural ketika keinginannya muncul. Bagi manusia, setelah bayi berusia sekitar 3 bulan bayi tersebut mulai dapat melakukan kegiatan bermain, misal bermain dengan jari-jarinya, membuat bunyi-bunyian dengan mulutnya, dst. Dorongan bermain juga dapat dilihat dengan jelas khususnya pada binatang yang memiliki kecerdasan tinggi, seperti mamalia

Masalah yang Sering Dialami oleh Siswa

Selama di sekolah, siswa memiliki jam khusus untuk mereka berkonsultasi dengan pihak BK sekolah yang sudah terjadwal setiap minggunya, selama jam tersebut siswa bisa

melakukan konseling mengenai apapun, tetapi rata-rata hanya berbicara mengenai permasalahan umum disekolah, seperti cara belajar dan masalah social. Untuk masalah pribadi, anak-anak biasanya melakukan konseling diluar jam tersebut dengan mendatangi langsung guru BK yang bersangkutan.



Gambar 2.3 Suasana Kelas

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018)

waktu yang singkat untuk istirahat baik untuk bermain, berkumpul, maupun sekedar makan karena dari pihak sekolah hanya disediakan 15-20 menit istirahat pertama pada jam 10 WIB dan 30 menit diistirahat kedua pada waktu shalat dzuhur. Selama jam istirahatpun tidak semua siswa yang menikmatinya diluar kelas karena terbatasnya tempat untuk bersantai. Seperti area kantin yang harus berbagi tempat dengan siswa SMK Telkom yang tidak besar , dan area santai yang terbatas. Jadi banyak siswa yang hanya menikmati jam istirahat dikelas dengan menyantap bekal yang mereka bawa dari rumah. Untuk olah raga di jam istirahat, tidak dapat melakukan kegiatan olahraga karena beberapa lahan digunakan sebagai parkir kendaraan siswa dan singkatnya jam istirahat yang mereka peroleh.

Dari singkatnya jam istirahat ditengah sekolah yang menerapkan sistem *full day school* anak-anak menjadi kurang efektif saat belajar, terlebih saat sudah melewati jam 12 karena banyak anak yang merasa lelah, bosan, dan suntuk, karena itu anak-anak jadi kurang dapat menangkap pelajaran yang diberikan oleh guru. Karena itu juga, anak-anak jadi kurang merasa bahagia dan lebih terfokus untuk mengejar nilai yang bagus, tetapi jika dibandingkan dengan system sekolah yang dulu sebelum diterapkannya *full day school*, anak-anak lebih

dapat menyerap pelajaran dan lebih bahagia karena seimbangnya jam istirahat dan jam belajar, bahkan nilai pun lebih baik dibandingkan dengan system sekolah yang sekarang.

Berikut merupakan tabel fasilitas dan permasalahan serta dampaknya terhadap siswa SMA Telkom. Fasilitas yang dicantumkan didalam tabel merupakan beberapa fasilitas sekolah yang seharusnya dapat digunakan siswa untuk melakukan kegiatan maupun bersantai.

No	Fasilitas	Permasalahan	Dampak
1	Kantin	<ul style="list-style-type: none"> • Hanya terdapat 1 Tempat • Kecil • Berbagi kantin dengan SMK Telkom 	<ul style="list-style-type: none"> • Banyak siswa yang malas belanja dan nongkrong di kantin • Penuh sesak • Mengantri cukup lama
2	Lapangan depan sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai tempat parkir kendaraan siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada tempat kosong untuk melangsungkan kegiatan
3	Lapangan Futsal	<ul style="list-style-type: none"> • Digunakan bergantian dengan siswa SMK Telkom • Sebagai tempat parkir motor 	<ul style="list-style-type: none"> • Jarang dapat digunakan secara maksimal
4	Area terbuka hijau	<ul style="list-style-type: none"> • Area yang kecil 	<ul style="list-style-type: none"> • Hanya dapat menampung sebagian kecil siswa
5	Selasar depan kelas	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai akses jalan • Sering kotor setelah hujan 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa tidak bias menggunakan selasar sebagai tempat untuk berkumpul
6	Area kalistenik	<ul style="list-style-type: none"> • Digunakan bersama dengan siswa SMK Telkom • Area kecil • Hanya siswa laki-laki yang menggunakannya 	<ul style="list-style-type: none"> • Kurang maksimal dalam penggunaannya • Siswa perempuan merasa tidak dapat menggunakannya


Tabel fasilitas, permasalahan, dan dampaknya.

Sumber : Observasi Pribadi, 2018

Dari data diatas dapat dilihat bahwasanya fasilitas di sekolah belum dapat memenuhi kebutuhan anak-anak dalam bermain maupun bersantai karena kurang maksimal dalam penggunaannya yang berganti fungsi seperti menjadi parkiran maupun harus bergantian dengan banyak siswa yang lainnya. Sedangkan seharusnya fasilitas tersebut dapat digunakan siswa sebagai tempat bermain maupun bersantai untuk melepas penat dan stress saat istirahat disela-sela kegiatan belajar-mengajar yang padat.

Hasil Perekapan Angket dan Kuisisioner

Untuk pertanyaan essay (nomor: 5,10,11,12,13) setiap anak dapat memilih lebih dari 1 kegiatan, sehingga metode pemilihan kegiatan adalah memilih yang paling sering disebut oleh responden angket dan kuisisioner.

NO	PERTANYAAN			
		Tidak	Cukup	Ya
1	Apakah fasilitas bermain di sekolah kamu sudah mencukupi ?	83,3%	16,7%	-
2	Apakah kualitas fasilitas bermain disekolah kamu memuaskan?	83,3%	13,3%	3,3%
3	Apakah kamu sering bermain di lingkungan sekolah?	23,3%	43,3%	33,3%
4	Apakah kamu mau jika ditambahkan fasilitas bermain di sekitar sekolah ?	-	-	100%
5	Fitur apa aja yang kalian mau ada di fasilitas tersebut ? Contoh : Tempat panjat 			
6	Apakah fasilitas <i>hang out</i> di sekolah kamu sudah mencukupi ?	63,3%	36,7%	-
7	Apakah Kualitas fasilitas <i>hang out</i> disekolah kamu memuaskan?	36,7%	50%	13,3%
8	Apakah kamu sering <i>hang out</i> di lingkungan sekolah?	30%	40%	30%
9	Apakah kamu mau jika ditambahkan fasilitas <i>hang out</i> di sekitar sekolah ?	-	-	100%
10	Fitur apa aja yang kalian mau ada di fasilitas tersebut ? (Contoh : ada fasilitas <i>wifi</i>)			

11	Kamu punya <i>interest</i> (Contohnya fotografi, film, atau tidur) ? Jelaskan secara singkat	
12	Kamu punya hobi (Contohnya skate boarding, parkour, menggambar, atau bernyanyi) ? Jelaskan secara singkat	
13	Dalam melakukan hobi, kalian lebih nyaman melakukannya sendiri atau bersama teman ? dan dimana biasanya kalian melakukannya ?	

Form Angket Pengguna

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Kesimpulan dari table di atas adalah sebagai berikut:

- 100% responden menyatakan memilih ingin ditambahkan fasilitas bermain dan *hangout* di lingkungan sekolah.
- Sebagian besar responden (83%) menyatakan bahwa ketersediaan dan kualitas fasilitas bermain tidak mencukupi.
- Perbandingan responden yang jarang, cukup sering dan sering bermain dilingkungan sekolah adalah 2:4:3
- 63% responden merasa jumlah fasilitas *hangout* tida mencukupi, 36% lainnya merasa jumlah fasilitas cukup. Sedangkan dari segi kualitas, 13,3% dari responden puas, 50% merasa cukup dan 36,7% lainnya merasa tidak puas.
- Perbandingan responden yang jarang, cukup sering dan sering *hangout* dilingkungan sekolah adalah 3:4:3

- Dari hasil jawaban pertanyaan essay mengenai fitur yang diinginkan calon pengguna, penulis memilih 5 kategorisasi fitur yang paling banyak di pilih, yaitu: *Stage*, olahraga kelompok, *climbing*, fasilitas nonton, *chilling area*.

Analisis Masalah pada Studi Kasus

- Sebagian besar anak merasa fasilitas bermain dan *hangout* disekolah tidak mencukupi baik secara kualitas maupun kuantitas
- Hampir semua anak setuju untuk ditambahkan fasilitas bermain dan *hangout* dilingkungan sekolah
- Fitur yang diinginkan anak sangat bervariasi jenisnya.
- Dari sekian banyak ekstrakurikuler yang menjadi favorit adalah olahraga dan seni yang membutuhkan fasilitas khusus dalam menjalankannya

2. METODE PENELITIAN

Teknik Pendekatan

Dalam penulisan tugas merancang ini menggunakan teori *Free Flow Play* yang ditemukan Frederich Froebel (1782-1852). Froebel menekankan bahwa cara pikir dan pendekatan yang dimiliki anak berbeda, menurut Froebel anak butuh pengalaman nyata dalam memecahkan suatu masalah dan lebih baik lagi bila anak aktif secara fisik dan mental dalam prosesnya. Terkait hal itu Froebel juga menekankan pentingnya *outdoor play* dan dan baiknya penggunaan material-material dari alam sebagai sarana bermain.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penulisan tugas merancang ini penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu sebagai berikut:

1. Wawancara

Peneliti mengumpulkan data menggunakan metode kualitatif dengan mewawancarai beberapa narasumber yang berada di sekitar lingkungan yang terkait

yaitu di daerah perumahan dengan tujuan melihat bagaimana permasalahan yang ada. Dari wawancara tersebut diharapkan dapat menjawab permasalahan tersebut.

2. Observasi

Dengan metode observasi digunakan sebagai cara untuk melihat bagaimana kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak saat bermain dilingkungan luar rumah mereka. Dengan metode ini penulis dapat melihat langsung bagaimana aktivitas anak dan melihat peluang untuk menyelesaikan permasalahannya.

3. Studi Literatur

Studi literatur berguna sebagai pelengkap data yang didapat dari buku-buku teori visual, buku mengenai perkembangan anak, buku mengenai material kayu, ataupun buku-buku yang bersangkutan dengan perencanaan pembuatan produk ini.

4. Angket dan Kuisioer

Angket dan kuisioer berguna untuk melihat bagaimana animo calon pengguna terhadap kasus yang diangkat dan annatinya akan digunakan setelah perancangan selesai.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Perancangan

Produk merupakan *playground* yang dirancang khusus untuk remaja dengan pertimbangan studi kasus di SMA Telkom Bandung. Produk dirancang dengan mengikuti 3 kata kunci perancangan yang telah ditentukan di bab 3, yaitu:

1. Variatif

Produk dimaksudkan untuk memberikan sarana relaksasi untuk sebanyak mungkin target pengguna yang dapat ditampung, karena preferensi dan kebutuhan target pengguna beragam, penulis memilih beberapa jenis fitur relaksasi yang paling banyak diminati dan sesuai dengan kebutuhan penggunaan. Pemilihan fitur ini dilakukan berdasarkan studi literatur dan analisis survey lapangan yang telah dijelaskan di bab sebelumnya.

Fitur yang dipilih adalah: panjat (eksplorasi tubuh dan *fitness*), panggung (atau fitur ekspresif lainnya), olahraga kelompok dan individu, area sosialisasi dengan besar bukaan berbeda.

2. *Open-ended*

Fitur memiliki kualitas *open-ended*, maksudnya fitur pada produk tidak terlalu didikte cara penggunaannya. Kualitas ini dipilih untuk memberikan kebebasan penggunaan pada pengguna sehingga mengurangi nilai monoton pada produk.

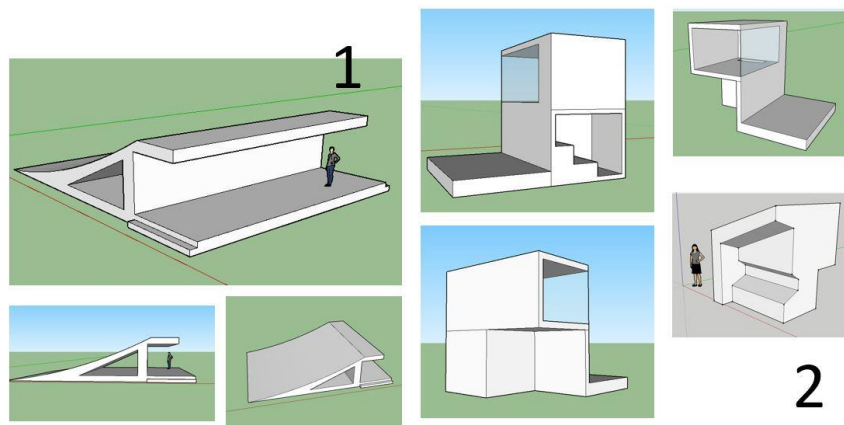
3. Ekspresif

Produk menyediakan fitur ekspresif (misal: panggung, lokasi mural, dst), kegiatan yang dipilih adalah kegiatan dengan jumlah komunitas aktif paling besar di lokasi studi kasus.

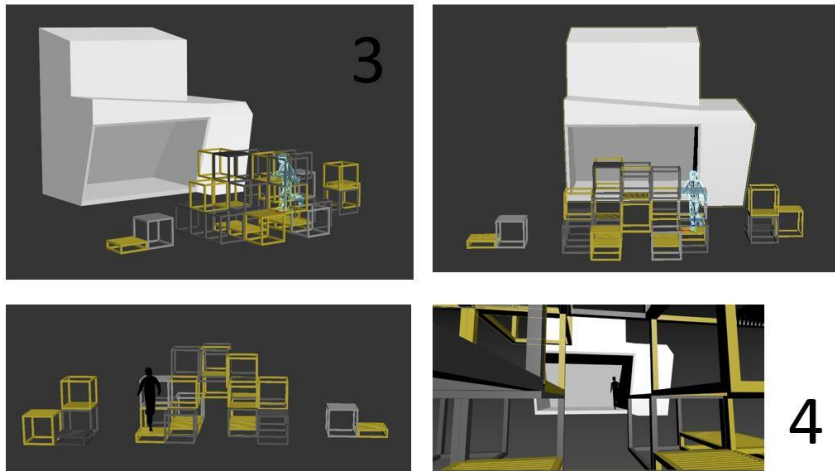
4. Modern

Gaya keseluruhan yang dipilih adalah modern dengan aplikasi warna dan finish natural. Gaya keseluruhan produk ini dipilih karena dengan garis dan bentuk geometris produk tetap dapat memberikan kesan dinamis dan menarik tanpa terlihat terlalu berbeda dengan desain bangunan disekitarnya, selain itu pilihan gaya ini dipilih karena produk merupakan produk dengan masa guna lama sehingga gaya produk tetap terasa relevan di masa mendatang.

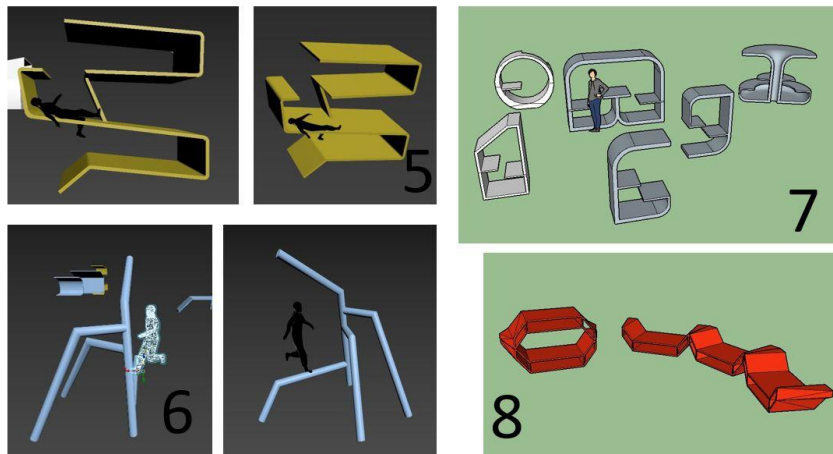
Sketsa Alternatif



Sketsa Alternatif 1
(Sumber: Data Pribadi, 2018)

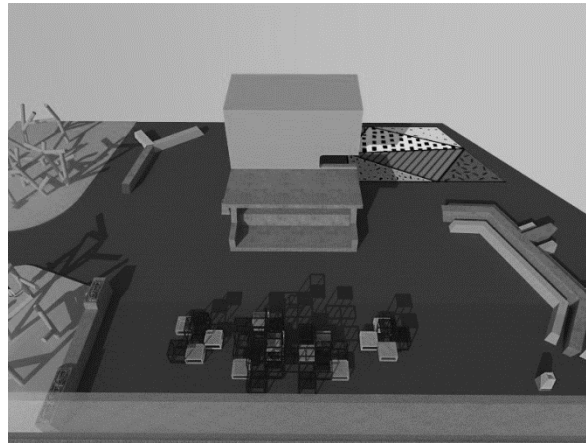


Sketsa Alternatif 2
(Sumber: Data Pribadi, 2018)



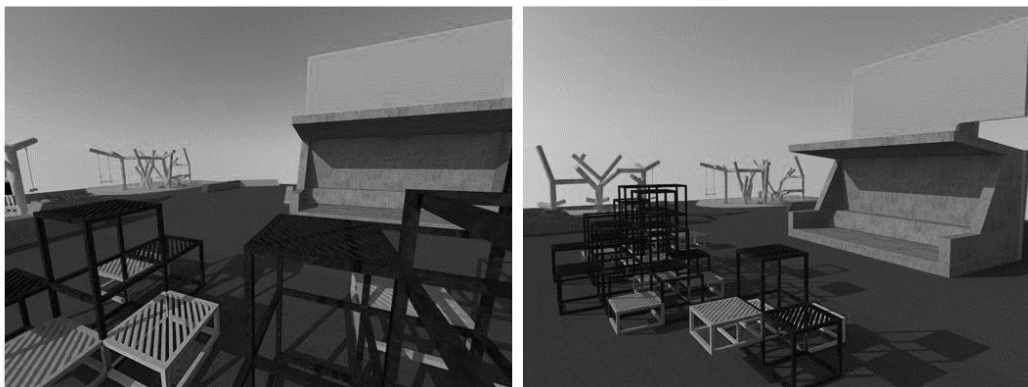
Sketsa Alternatif 3
(Sumber: Data Pribadi, 2018)

Desain Akhir



Visualisasi Karya, Tampak Atas 2

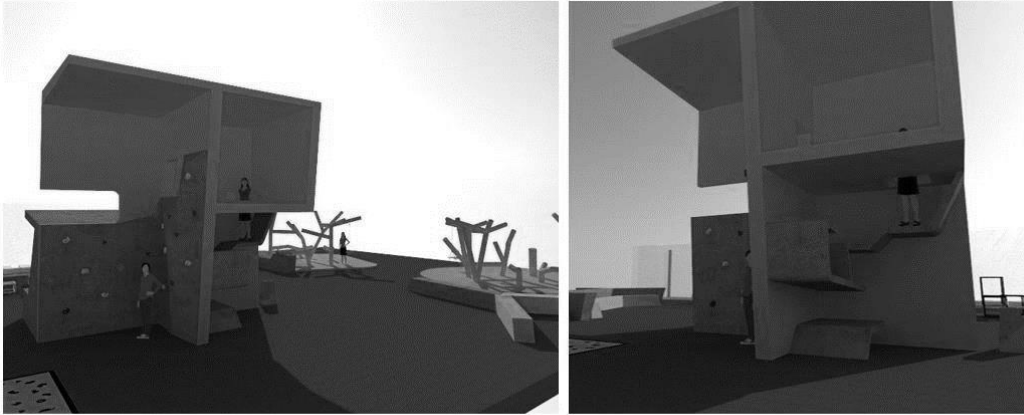
(Sumber: Data Pribadi, 2018)



Visualisasi Karya, Fitur Fitness dan Panggung

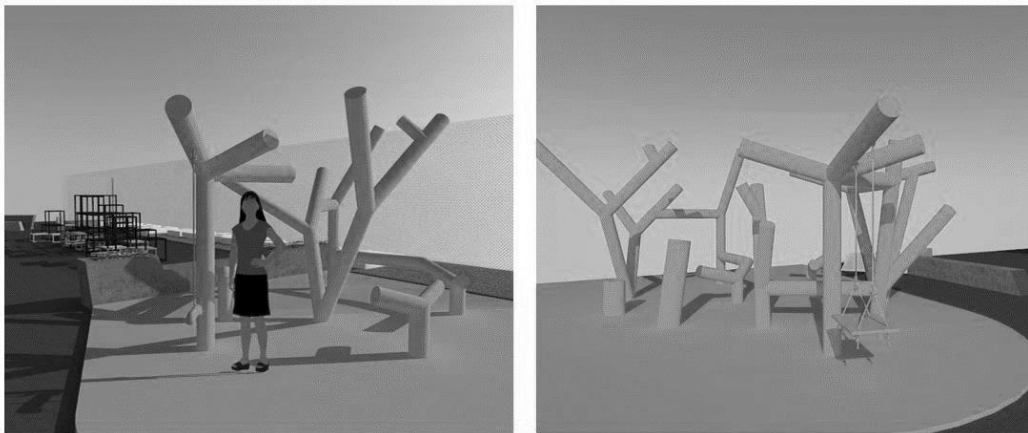
(Sumber: Data Pribadi, 2018)

Fitur *fitness* di gambar di atas terdiri dari modul berbentuk kubus dengan dua variasi ukuran (60 cm dan 30 cm) dan 3 variasi bentuk (dengan alas, atap, atau tanpa keduanya). Alas atau atap modul dapat dijadikan sebagai tempat duduk sehingga fitur ini juga dapat merangkap tempat berkumpul. Fitur di tempatkan di antara fitur panggung dan lapangan basket (yang sudah ada) sehingga fitur di atas juga dapat dijadikan sebagai tempat menonton.



Visualisasi Karya, *Wall Climbing* dan area santai
(Sumber: Data Pribadi, 2018)

Gambar di atas adalah fitur *wall climbing* dan area santai. Fitur ditempatkan di balik fitur panggung. Fitur *wall climbing* juga menjadi salah satu metode untuk mencapai area santai di lantai dua struktur.



Visualisasi Karya, Fitur *fitness 2*
(Sumber: Data Pribadi, 2018)

Gambar di atas merupakan fitur fitness dengan modul berbeda, kegiatan yang mungkin merupakan panjat, latihan ketahanan dan kekuatan tangan kaki juga kegiatan rekreasi seperti ayunan duduk dan kaki.

Operasional



Operasional 1
(Sumber: Data Pribadi, 2018)



Operasional 2
(Sumber: Data Pribadi, 2018)



Operasional 3
(Sumber: Data Pribadi, 2018)



Operasional 4
(Sumber: Data Pribadi, 2018)



Operasional 5
(Sumber: Data Pribadi, 2018)

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Masa remaja itu dimulai saat perkembangan alat seksual sudah mencapai kematangannya dan sudah dapat berfungsi secara sempurna. Untuk usia sendiri, remaja sebenarnya tidak bisa dipastikan dalam bentuk umur karena banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan seseorang dan tidak semua orang mengalami hal yang sama selama berkembang dan tumbuhnya, contohnya semakin tinggi status gizi seseorang, anak tersebut bisa jadi mengalami masa pubertas yang lebih cepat dibandingkan dengan anak yang status gizinya rendah, karena yang diterima tubuh tidak bisa membuat tubuh kembangnya berjalan dengan lancar.

Dari masalah diatas diadakannya perancangan *playground* untuk remaja dikhususkan untuk murid SMA Telkom Bandung. Setelah melakukan observasi dan wawancara, memang ditemukannya masalah anak-anak yang menjadi kurang focus saat belajar terlebih setelah melewati jam 12. Di SMA Telkom sendiri memberlakukan *full-day school* sehingga murid diharuskan mulai belajar pukul 7 pagi sampai pukul 4 sore. Disini guru BK juga mengatakan bahwa anak-anak yang terdahulu dengan jam belajar lebih sedikit cenderung lebih focus dan memiliki nilai yang bagus, berbeda dengan setelah diterapkannya *full-day school* yang malah membuat muridnya menjadi lebih malas dan tidak focus.

Setelah melalui beberapa pertimbangan, dan berkonsultasi dengan beberapa orang termasuk guru olahraga yang mengetahui bagaimana kebutuhan fisik anak remaja, dibuatlah *playground* yang dirancang khusus untuk remaja baik fasilitas, ukuran, maupun dari segi estetika nya. Untuk fasilitas, didalam *playground* yang dirancang terdapat panggung untuk menampilkan bakat maupun tampil untuk acara sekolah, *wallclimbing* untuk memanjat dan melatih otot murid, dan beberapa tempat untuk bersantai. Di tempat bersantai tersebut juga dapat digunakan untuk memanjat, karena *playground* ini dibuat tidak mendikte pengguna sehingga pengguna dapat bereksplorasi sendiri dalam penggunaannya.

Saran

Perlu adanya sosialisasi lebih dalam mengenai *playground* yang dirancang untuk remaja karena beberapa alasan yang sudah dijelaskan diatas. Karena tidak hanya anak-anak yang membutuhkan bermain, sedangkan remaja sebenarnya juga butuh tempat bermain agar lebih tertata.

Untuk penulis nantinya harus dapat lebih memperdalam studi untuk merancang *playground* yang lebih baik lagi

DAFTAR PUSTAKA

Alfian, A. 2013. *Perkembangan Emosi Remaja* : (18-20)

Hariyanto. 2010. <https://belajarpsikologi.com/batasan-usia-remaja/>

Markum, M.E. 1983. *Anak, Keluarga, dan Masyarakat*. Jakarta : Sinar Harapan.

Monks, F.J., Knoers, A.M.P., & Harditono, S. R. 2000. *Psikologi Perkemangan : Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press

Palgunadi, Bram. 2008. *Desain Produk 3 : Aspek-Aspek Desain*. Bandung : ITB

Pamero, J, Zenlik. 1979. *Human Dimension & Interior Space : A Source Book of Design Reference Standards*. United States : Watson-Guption Publications.

Playground People Ltd. 2016. *All You Need to Know about Playground Equipment & Under-Surfacing Safety*. New Zealand : Playground People Ltd.

Sarlito, SW. 2015. *Psikologi Remaja*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Sujimat. 2011. <https://umtbo2011.wordpress.com/2011/12/13/pertumbuhan-dan-perkembangan-remaja/>

Sumadi, Suryabrata. 1983. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta : Rajawali

Wahyuningsih, Y.P. 2013. <https://emmakim28.blogspot.com/2013/11/psikologi-dan-manfaat-bermain-bagi-anak.html>