

Perancangan Fasilitas Bermain Berlahan Sempit di Taman Superhero Bandung Menurut Aspek Material

Sebastian Matondang, Martiyadi Nurhidayat

School of Creative Industries, Product Design, Bandung, Indonesia

sebastianmatondang@gmail.com, martiyadi@telkomuniversity.ac.id, sheila.anditaputri@gmail.com

Abstrak Penulisan laporan ini bertujuan untuk melaporkan proses perancangan sarana permainan playground yang akan ditempatkan di taman Superhero Bandung. Adapun yang menjadi latar belakang penulisan ini karena kota Bandung memiliki beragam tempat tujuan wisata. Taman Superhero Bandung adalah salah satu tujuan berwisata bagi warga Bandung maupun luar kota Bandung. Permasalahan dari beberapa taman yang dinilai melalui sudut pandang pengunjung adalah sempitnya lahan dan material dari fasilitas yang sudah tidak kuat dan keropos. Pengumpulan data yang dilakukan dengan mendatangi langsung taman dan melakukan wawancara kepada pengunjung tentang fasilitas taman bermain yang ada di taman Superhero Bandung. Solusi terhadap permasalahan tersebut adalah perancangan fasilitas permainan taman yang harus memiliki material yang dapat bertahan melawan cuaca kota Bandung, serta kekuatan yang dapat mempengaruhi ketahanan dan umur fasilitas taman bermain. Untuk meminimalisir penggunaan lahan, fasilitas yang biasanya terpisah antara fasilitas dengan fasilitas lain akan digabungkan sehingga dapat memaksimalkan penggunaan lahan yang kecil.

Kata Kunci *Taman, Fasilitas Permainan, Material.*

Abstract The writing of this report aims to reporting the process of designing the game facilities that will be placed in Taman Superhero Bandung. The city of Bandung has a variety of tourist destinations. Taman Superhero Bandung is one of the tourist destinations for residents of Bandung and outside the city of Bandung. The problem of several parks issued through the visitor's point of view is the lack of land and materials from facilities that are not strong and porous. Data collection is done by visiting the park directly and conducting interviews with visitors about the playground in Taman Superhero Bandung. The solution to this challenge is to design park playground facilities that must have materials that can survive against the weather of Bandung, as well as strengths that can increase the durability and age of playground facilities. To minimize land use, facilities that are usually separated between game facilities with the others will be combined so that they can be used to maximize land use.

Keywords *Park, Playground Facilities, Material.*

1. Latar Belakang

Kota Bandung dikenal sebagai kota tempat tujuan wisata bagi masyarakat dari luar kota, terkenal akan beberapa tempat wisata alam dan rekreasi keluarga membuat pemerintah kota Bandung harus menyediakan beberapa sarana rekreasi yang dapat diakses bebas oleh seluruh lapisan masyarakat kota Bandung secara gratis. Dengan tenarnya lokasi-lokasi wisata yang dapat dijangkau luas oleh masyarakat melalui internet, kini harus berbenah demi kelayakan kota Bandung yang disanjung sebagai kota wisata. Bahkan walikota Bandung terdahulu yang telah menjadi gubernur Jawa Barat, Ridwan Kamil membuat sebuah *branding* baru lewat slogan “*Stunning Bandung*” demi

menarik wisatawan asing untuk berwisata ke Kota Kembang ini.

Salah satu usaha dari pemerintah kota Bandung untuk mengantisipasi lonjakan pengunjung adalah pengembangan beberapa taman yang sedang marak dilakukan pemerintah kota. Taman disekitar kota Bandung yang dirancang dengan fasilitas permainan anak yang baik membuat taman-taman yang sudah dibangun menjadi alternatif wisata bagi masyarakat luar maupun dalam kota Bandung. Revitalisasi serta renovasi dilakukan sekitar 600 taman yang ada di kota Bandung merupakan bagian dari rencana 15 megaproyek pariwisata Bandung di bawah kendali walikota Bandung saat itu, Ridwan Kamil. Salah satu taman di kota Bandung yang terkena proyek revitalisasi adalah Taman Superhero yang

dulunya adalah bernama Taman Angrek yang tidak terurus, dan tidak tertata rapih, gelap, becek dan anker.

Sebagai salah satu taman kota Bandung yang memiliki fasilitas taman bermain, taman superhero yang memiliki beragam patung figur tokoh-tokoh pahlawan dalam komik maupun film ini sangat dikenal dengan luas karena keunikannya. Selain permasalahan yang telah dijabarkan diatas juga terdapat permasalahan dari fasilitas bermain taman yang diukur melalui sudut pandang material yang terbilang agak kusam dan beberapa fasilitas permainan yang mulai rusak dan hilang karena pemilihan bahan yang tidak cukup kuat menahan pergantian cuaca dan penyalahgunaan pengunjung pada fasilitas bermain anak yang dapat mempengaruhi ketahanan dan kekuatan material fasilitas bermain, penulis menyampaikan penilaian tersebut dengan memposisikan diri sebagai pengunjung.

2. Tujuan

Taman yang berlokasi di Cihapit ini juga berdekatan dengan beberapa sekolah seperti SMP Santa Ursula dan SMA Santa Maria ini sering digunakan sebagai tempat berkumpul murid-murid yang sudah pulang sekolah, sehingga beberapa fasilitas taman memiliki intensitas penggunaan yang cukup tinggi, termasuk fasilitas bermain anak yang seharusnya diperuntukan untuk anak-anak. Selain murid sekolah saat jam istirahat kantor, taman Superhero dijadikan tempat berkumpul dan beristirahat para pegawai yang bekerja di kantor-kantor sekitar taman Superhero.

Demi mengantisipasi terjadinya kelebihan pengunjung yang menggunakan fasilitas bermain taman, perancangan fasilitas yang memiliki efektifitas bermain di lahan taman yang sempit sangat membantu pengguna yang membawa anak dan mengurangi antrean yang panjang untuk bermain.

3. Hipotesis

Ketersediaan lahan adalah salah satu hal yang harus diperhatikan pengelola taman, jika lahan yang tersedia ternyata sempit dan membuat fasilitas bermain yang ada menjadi berdekatan, hal itu dapat menyebabkan resiko yang berbahaya bagi anak.

Hipotesa dari penelitian ini adalah lahan sempit tidak hanya membuat taman kurang nyaman, tetapi dapat membahayakan anak-anak yang sedang menggunakan fasilitas bermain yang ada.

4. Literatur

4.1 Bermain

Menurut buku *Homo Ludens* yang ditulis oleh ahli sejarah Belanda, Johan Huizinga (1971: 8) mengatakan "*first and foremost, all play is a voluntary activity. Child and animal play because they enjoy playing, and therein precisely lies*

their freedom." Huizinga mengatakan bahwa manusia bermain untuk mendapatkan kesenangan dan kegembiraan.

Perasaan senang ini dapat dirasakan saat melakukan sesuatu yang dapat melepaskan ketegangan dan meluapkan emosi melalui permainan. Huizinga juga menatakan bahwa anak kecil tidak bermain untuk mendapatkan manfaat pengetahuan yang lebih berharga daripada bermain. Seperti contohnya anak kecil tidak melompat-lompat agar bisa melatih kemampuan motoriknya tetapi karena perasaan saat melompat naik dan turun terasa menyenangkan.

4.2 Perkembangan Fisik dan Perilaku Psikomotorik

Perkembangan anatomis merupakan sebuah proses perkembangan yang terjadi pada struktur tulang belulang. Tinggi dan berat badan serta keseimbangan proporsi tubuh secara keseluruhan. Perkembangan fisiologi merupakan perkembangan yang dialami oleh sistem-sistem kerja otot, peredaran darah, dan sistem pernapasan, syaraf, pencernaan dan sistem hayati lainnya. Selain itu sistem otak yang sangat penting bagi perkembangan anak, karena otak sebagai sentral fungsi organ-organ tubuh lain.

Menurut Loree (1970: 75) ada dua macam psikomotorik yang harus dimiliki setiap individu saat proses pertumbuhan bayi menuju awal masa kanak-kanak, yaitu berjalan dan kemampuan untuk mengenggam. Ketika dua kemampuan ini sudah dapat dikuasai proses perkembangan akan terus berlanjut ke tingkat yang lebih kompleks seperti bermain dan berkerja.

4.3 Mainan Bagi Perkembangan Anak

Para peneliti dari Blue Sky Science (Morgridge Institute for Research dan Wisconsin State Journal, 2016) menyebutkan bahwa bermain adalah hal yang sangat penting untuk perkembangan anak. Hal ini berdampak pada perkembangan kognitif, perkembangan sosial dan emosional, serta pengembangan bahasa.

Hal ini sejalan dengan pendapat Saskhya Aulia Prima, psikolog dan pendiri TigaGenerasi, bahwa bermain merupakan hal penting untuk perkembangan otak anak, agar otak menjadi sehat. Saskhya dalam acara *ELC Holiday Toys Collection Preview: How to Inspire Your Kids Through Play* mengatakan "bermain berdampak pada otak. Korteks prefrontal atau pusat kendali otak menjadi lebih besar dan lebih cepat. Tahap ini akan mempersiapkan otak muda untuk kehidupan, afeksi, dan bahkan pekerjaan sekolah" Bermain bukanlah hal yang mewah, tetapi merupakan suatu keharusan.

4.4 Material

Material adalah kebutuhan penting bagi manusia sejak dahulu hingga saat ini. Segala alat penunjang kehidupan memerlukan macam-macam material yang berbeda, seperti pada alat transportasi, alat komunikasi hingga bahan baku pembuatan rumah.

Menurut Purnomo (2017: 4) material dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu material logam dan material non logam. Dan masing masing klasifikasi memiliki kategori tersendiri.

5. Metodologi

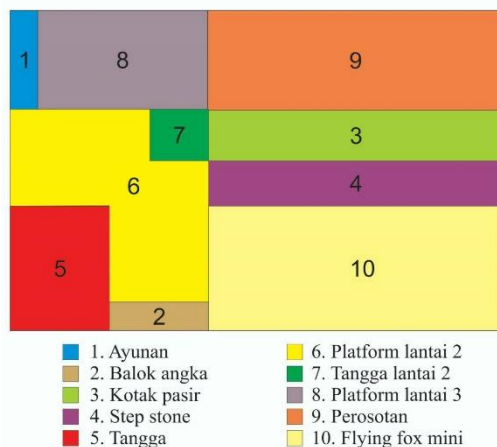
Metode pendekatan dilakukan dengan mengumpulkan data dari hasil pengamatan di lapangan secara deskriptif. Metode penelitian secara deskriptif menurut Nazir (1988: 63) dalam buku "Metode Penelitian", metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, objek, kondisi, sistem pemikiran ataupun peristiwa pada masa sekarang.

Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk mendeskripsikan, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki. Menurut Whitney (1960: 160) metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif adalah sebuah penelitian yang berupaya mendeskripsikan peristiwa yang terjadi pada saat ini.

6. Konsep Perancangan

Lahan area bermain yang terbatas tetapi fasilitas bermain yang dibutuhkan sangat banyak sehingga penggunaan lahan tidak efisien dan fasilitas tersebut merupakan fasilitas yang dapat dengan mudah ditemukan di taman lain. Masalah yang berkaitan dengan produk yang akan di buat dan di aplikasikan adalah sarana permainan yang tersedia di taman daerah kota Bandung kurang memadai, karena hanya berisi beberapa fasilitas saja serta lahan untuk taman bermain di kota Bandung terbilang kecil yang hanya seluas kurang lebih hanya 600m² sehingga mempengaruhi ketersediaan sarana permainan.

5.1 Blocking



Gambar 1 Blocking
(Sumber: Data Penulis 2019)

5.2 Mood Board



Gambar 2 Mood Board
(Sumber: Data Penulis 2019)

5.3 Sektsa



Gambar 3 Sketsa
(Sumber: Data Pribadi)

7. Kesimpulan

Dengan adanya desain fasilitas bermain ini, pemerintah tidak perlu khawatir dengan lahan taman yang kecil, karena fasilitas bermain ini berdesain *compact* dan juga fasilitas ini menggunakan material yang mudah didapat serta aman saat digunakan.

Pemilihan material yang tepat untuk luar ruangan juga menambah nilai pada produk sehingga dapat bertahan lama. Material besi pondasi yang biasanya menggunakan pipa standar untuk saluran gas dan air, diganti dengan pipa galvanis yang tahan karat. Dan material besi yang biasa digunakan sebagai pijakan diganti dengan kayu ulin dan kayu bengkirai yang biasa digunakan sebagai dak rumah.

Setiap material yang dipilih memiliki kelebihan dan kekurangannya tersendiri, jika terdapat kesalahan pada pemilihan material yang menyebabkan beberapa kerusakan dan membuat kelemahan pada produk. Pengaplikasian material dapat ditentukan berdasarkan ketahanan dan kekuatan material itu sendiri. Pipa galavanis memerlukan pengelasan listrik untuk menyambungkan satu sama lainnya, sedangkan untuk material kayu bengkirai dan ulin dibutuhkan pelapis yang disebut *Polyurethane* yang berfungsi sebagai pelindung dari panas dan air. Fiberglass hanya butuh pemolesan setelah selesai dicetak, lalu kemudian di cat sesuai skema warna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amida, Yuni Ayu. 2018. *Manfaat Mainan untuk Perkembangan Otak Anak*.
<https://www.haibunda.com/aktivitas/d-4301964/manfaat-mainan-untuk-perkembangan-otak-anak> Diakses: 20 March 2019 10:04
- [2] Fuji. 2017. *Jenis-Jenis Permainan Anak Menurut Para Ahli*.
<https://www.trigonalmedia.com/2017/09/jenis-jenis-permainan-anak-menurut-para.html> Diakses: 15 May 2019 7:00
- [3] Idea. 2017. *Inilah 5 Kayu yang Tahan Cuaca, Cocok untuk Luar Rumah*. <https://idea.grid.id/read/09700188/inilah-5-kayu-yang-tahan-cuaca-cocok-untuk-luar-rumah-?page=all> Diakses: 26 June 2019 12:56
- [4] IsiBangunan.com. 2017. *Pipa Besi: Jenis, Harga, dan Kegunaannya*. <https://isibangunan.com/pipa-besi-jenis-harga-dan-kegunaannya.html> Diakses: 26 June 2019 12:56
- [5] Iqlima. 2017. *Bagus Mana Galvanis atau Galvalume?*
<http://galvanisatagalvalume.blogspot.com/> Diakses: 30 June 2019 17:26
- [6] Bursa Baja Ringan. 2018. *Jenis Pipa Besi yang Paling Sering Digunakan*. <https://www.bursabajaringan.com/harga-pipa-besi/> Diakses: 30 June 2019 17:26
- [7] Asia Toko. 2015. *Spesifikasi dan Harga Besi Pipa 2" Tebal (1.2mm) Full*. <https://asiatoko.com/toko/besi-pipa-2-tebal-1-2mm-full/> Diakses: 30 June 2019 17:26
- [8] <https://www.cnzahid.com/2015/08/mengenal-fungsi-jenis-dan-komponen-pipa.html> Diakses: 30 June 2019 17:34
- [9] Bursa Baja Ringan. 2018. *Keunggulan Pipa Galvanis*.
<https://www.bursabajaringan.com/harga-pipa-galvanis/> Diakses: 1 July 2019 20:21
- [10] AS Marine. 2017. *Jenis Tali*.
<http://www.asmarines.com/page.php?link=jenis-tali> Diakses: 1 July 2019 23:42
- [11] Elhifa. 2016. *Wire rope atau tali baja dan pengertiannya di Indonesia*. <https://www.elhifa.co.id/index.php/our-blog/30-lifting-and-rigging/127-wire-rope-atau-tali-baja-dan-pengertiannya-di-indonesia.html> Diakses: 1 July 2019 23:44
- [12] AS Marine. 2017. *Jenis Rantai*.
<http://www.asmarines.com/jenis-rantai> Diakses: 2 July 2019 3:34
- [13] Huizinga, Johan. 1971. *Homo Ludens; a Study of Play Element in Culture*. Switzerland: Penerbit Beacon Press.
- [14] Surdia, Tata dan Shinroku Saito. 1985. *Pengetahuan Bahan Teknik*. Jakarta: Pradnya Paramita
- [15] Nazir, Mohammad. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Penerbit Ghalia Indonesia
- [16] Goldstein, Jeffrey H. 1994. *Toys, Play, and Child Development*. Inggris: Cambridge University Press
- [17] Sanggarang. D. L. 2004. *Membuat Kerajinan Berbahan Fiberglass*. Depok: Kawan Pustaka
- [18] Sriyanti, Lilik. 2014. *Psikologi Anak; Mengenal Autis hingga Hiperaktif*. Salatiga: Stain Salatiga Press
- [19] Nursyahid, MS. 2015. *ILMU PIPA - Mengenal Fungsi, Jenis-jenis Pipa dan Komponennya*.
- [20] Singer, Elly. 2015. *Play and playfulness in early childhood education and care*. University Utrecht, Belanda.
- [21] Purnomo. 2017. *Material Teknik*. Malang: Penerbit Seribu Bintang [GOOGLE PLAY]
(https://play.google.com/books/reader?id=t5I-DwAAQBAJ&hl=en_US&pg=GBS.PA4)
- [22] Buyung, Edwin. 2017 "Makna Estetik Pada Situs Karangkamulyan Di Kabupaten Ciamis". *Jurnal Desain Interior & Desain Produk Universitas Telkom Bandung Vol II No-1:34*
- [23] D Yunidar, AZA Majid, H Adiluhung. 2018. *Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging*. Bandung Creative Movement (BCM) Journal.
- [24] Sadika, Fajar. 2017 *Analysis of Product Deaign Development Process (Study Case Ministry of Trade Republic of Indonesia Strategic Plan)*. BCM 2017 Proceedings
- [25] Terbit Setya Pambudi, Dandi Yunidar, Asep Sufyan M.A, 2015, *Indonesian Community Understanding on Sustainable*

- Design Concept Critical Analysis Regarding Sustainable Development in Indonesia. Proceeding Bandung Creative Movement
- [26] Muchlis S.Sn., M.Ds, Sheila Andita Putri, S.Ds., M.Ds Utilizing of Nylon Material as Personak Luggage Protector for Biker. Proceeding of the 4th BCM. 2017,
- [27] Yudiarti, D., Lantu, D.C. 2017. Implementation Creative Thinking for Undergraduate Student: A Case Study of First Year Student in Business School. *Advanced Science Letters*, 23 (8), 7254-7257.
- [28] Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik. "Filigree Jewelry Product Differentiation (Case Study Filigree Kota Gede Yogyakarta)." *Bandung Creative Movement (BCM) Journal* 4.2 (2018).
- [29] Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, Eki Juni Hartono, and Prafca Daniel Sadiva. "Creativity of Kelom Geulis Artisans of Tasikmalaya." *Bandung Creative Movement (BCM) Journal* 3.1 (2016).
- [30] MA, Asep Sufyan. "Tinjauan Proses Pembuatan Perhiasan dari Desain ke Produksi (Studi Rancangan Aplikasi Logo STISI Telkom pada Liontin)." *Jurnal Seni Rupa & Desain Mei-Agustus 2013* 5.2013 (2013).
- [31] Sufyan, Asep. "The Design Of Kelom Kasep (Differentiation Strategy In Exploring The Form Design Of Kelom Geulis as Hallmark Of Tasikmalaya)." *Balong International Journal of Design* 1.1 (2018).
- [32] Herlambang, Y. (2014). Participatory Culture dalam Komunitas Online sebagai Representasi Kebutuhan Manusia, *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61-71.
- [33] Herlambang, Y., Sriwarno, A. B., & DRSAS, M. I. (2015). Penerapan Micromotion Study Dalam Analisis Produktivitas Desain Peralatan Kerja Cetak Saring. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(2), 26-34.
- [34] Herlambang, Y. (2015). Peran Kreativitas Generasi Muda Dalam Industri Kreatif Terhadap Kemajuan Bangsa. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61-71.
- [35] Yani, A. B. R., Syarif, E. B., & Herlambang, Y. (2017). Abr, Tali Jam Tangan Yang Mudah Dilepas Pasang. *eProceedings of Art & Design*, 4(3).
- [36] Herlambang, Y. (2018). Designing Participatory Based Online Media for Product Design Creative Community in Indonesia. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*, 4(2).
- [37] M Nurhidayat, Y Herlambang. (2018). Visual Analysis of Ornament Kereta Paksi Naga Liman Cirebon. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal* Vol 4, No 2.
- [38] Muttaqien Teuku Zulkarnain. (2015). Rekonstruksi Visual Golok Walahir oleh Pak Awa Sebagai Upaya Pelestarian Identitas Budaya Masyarakat Desa Sindangkerta Kabupaten Tasikmalaya. ISBI.
- [39] Sufyan, Asep, and Ari Suciati. "PERANCANGAN SARANA PENDUKUNG LESEHAN AKTIVITAS RUMAH TANGGA." *Ideolog: Ide dan Dialog Desain Indonesia* 2.2 (2017): 178-192.
- [40] Pambudi, Terbit Setya. 2013. Penerapan Konsep Komunitas Berkelanjutan Pada Masyarakat Kampung Kota. Studi Kasus Komunitas Masyarakat Kampung Margorukun RW.X Surabaya. Tesis. Institut Teknologi Bandung. Bandung
- [41] Sheila Andita Putri, arif rahman fauzi, vena melinda putri, 2018, Application of Branding Canvas Method in Mechanical Modified Hoe. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 197; 5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018)
- [42] Yunidar, D., Zuhairi, A., Majid, A., & Adiluhung, H. (2018). Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*.
- [43] Yunidar, D., Pambudi, T. S., & Buuyung, E. (2016). The Use of Paperboard As Material for Solar Thermal Powered Oven. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*.
- [44] Yunidar, D., & Majid, A. Z. A. (2018). What Drives The Riders Do Personalizing Activity Toward Their Motorbike? 3rd International Conference on Creative Media, Design and Technology (REKA 2018) Journal.

- [45] Yunidar, D., Zuhairi, A., & Majid, A. (2019). RC Modification as a Form of Personalizing Activity and Self-achievement, Bandung Creative Movement (BCM) Journal, 197, 117–121.