

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bermain merupakan salah satu cara refreshing yang disukai oleh semua umur dan kalangan. Permainan sebagai kesibukan rekreatif, sebagai lawan dari kerja dan keseriusan hidup. Orang mulai mencari kegiatan bermain apabila ia merasa capai sesudah berkerja atau sesudah melakukan tugas-tugas tertentu, sehingga meningkatkan kesegaran tubuh yang tengah lelah. (Teori Rekreasi Schaller, 1881 dan Nazarus, 1884). Banyak orang beranggapan bahwa bermain itu hanya membuang – buang waktu dan tenaga. Namun sebenarnya, bermain itu penting dalam peningkatan keterampilan apabila dilakukan dengan batas yang sesuai. Plato, Aristoteles, Frobel menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu (Mayke S., 2007 :2).

Bandung merupakan salah satu kota yang mengalami kemajuan yang sangat pesat dalam berbagai kreativitas. Kota Bandung sering disebut sebagai *creative city* karena penghargaan yang di dapat sebagai kota terkreatif se-Asia Timur. Hal ini membuat Bandung cocok sebagai tempat untuk membuat tempat *refreshing* yang berupa *game* ini.

Berdasarkan pernyataan diatas yang telah diperoleh, maka adanya ketertarikan untuk mendesain suatu *Refreshing Facilities* di Bandung dengan menggunakan sarana *game* untuk memenuhi kebutuhan masyarakat pada saat ini. *Refreshing Facilities* yang akan didesain merupakan suatu tempat berkumpulnya masyarakat untuk melepas lelah dan *refreshing* sejenak dari berbagai aktivitas mereka. Keberadaan *Refreshing Facilities* ini tentunya didukung dengan berbagai fasilitas *game*, *retail*, dan *pastry* yang dapat memenuhi kebutuhan *refreshing* masyarakat jaman ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Jika seseorang mendengar kata bermain, banyak orang yang beranggapan bermain adalah hal yang hanya dilakukan oleh anak kecil dan merupakan hal yang dianggap kurang baik karena menghabiskan banyak waktu. Namun, sebenarnya bermain itu merupakan hal yang universal yang dapat dimainkan oleh segala umur dengan berbagai macam manfaat yang positif. Oleh karena itu, untuk merancang sebuah *Refreshing Facilities* dengan cara bermain *game* ini, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dan terdapat masalah yang harus dipecahkan.

Adapun masalah yang ini dipecahkan pada perancangan *Refreshing Facilities* ini adalah :

1. Bagaimana merancang sebuah *Refreshing Facilities by Playing* yang universal agar dapat dinikmati oleh usia 12 – 40 tahun ?
2. Bagaimana merancang sebuah *Refreshing Facilities by Playing* untuk memenuhi kebutuhan *fun* yang dibutuhkan masyarakat masa kini ?

1.3 Ide Perancangan

Refreshing Facilities ini merupakan suatu tempat yang bertujuan *refreshing* dengan cara bermain yang *fun*. Maka dari itu, pada tempat ini akan dibuat fasilitas permainan yang mendukung. Permainan – permainan yang dibuat dibagi menjadi beberapa area dengan berbagai macam tema desain yang akan dibuat dengan suasana yang mendukung. Selain itu di *Refreshing Facilities* ini juga terdapat fasilitas pendukung seperti *pastry* dan *retail*. *Pastry* ini merupakan tempat pengunjung untuk menikmati makanan ringan dan minuman. Tempat ini di desain sesuai dengan tema yang *fun* selaras dengan area *game*. Selain itu, ada *retail* yang berfungsi untuk menjual alat – alat permainan dan souvenir dari tempat ini. *Refreshing Facilities* ini akan dibangun di Bandung yang merupakan kota dengan akses luar yang mudah. Selain itu juga Bandung merupakan kota kreatif sehingga cocok untuk membuat tempat bermain ini.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dibahas sebelumnya, ada beberapa masalah yang terlihat, mengenai :

1. Bagaimana merancang sebuah *Refreshing Facilities* yang dapat menciptakan suasana *fun* dan *refreshing* untuk wisatawan dengan berbagai macam aktivitas dan gaya hidup jaman modern ini ?
2. Bagaimana menciptakan sirkulasi area permainan sehingga menjadi area yang dapat menunjang aktivitas pengunjung?
3. Bagaimana pengaturan area - area *game* dengan berbagai tema agar memiliki keterikatan antara satu dengan yang lainnya ?

1.5 Tujuan Perancangan

Sesuai dengan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan perancangan *Refreshing Facilities* adalah :

1. Merancang sebuah *Refreshing Facilities* yang dapat menciptakan suasana *fun* dan *refreshing* untuk wisatawan dengan berbagai macam aktivitas dan gaya hidup jaman modern ini.
2. Menciptakan sirkulasi area permainan sehingga menjadi ruangan yang dapat menunjang aktivitas pengunjung.
3. Mengatur area - area *game* dengan berbagai tema agar memiliki keterikatan antara satu dengan yang lainnya.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan pada *Refreshing Facilities* adalah sebagai berikut.

1. Bagi Pengelola *Refreshing Facilities*

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi masukkan dalam sebuah perancangan dan juga dapat memberikan manfaat pengembangan fungsi bangunan. Selain itu dengan adanya keberadaan *Refreshing Facilities* ini diharapkan dapat menciptakan lapangan kerja baru.

2. Bagi Para Penunjang

Perancangan *Refreshing Facilities* ini diharapkan dapat menjawab kebutuhan hidup masyarakat akan sebuah fasilitas untuk *refreshing* ditengah kepadatan aktivitas dan gaya hidup pada jaman ini.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan *Refreshing Facilities* difokuskan pada tata ruang dan suasana yang sesuai untuk masyarakat jaman modern ini. Fasilitas yang disediakan antara lain:

1. *Area Bermain Game*

Tempat untuk khusus yang dibuat agar pengunjung dapat bermain bersama. Area ini akan dibagi lagi menjadi 3 tingkat permainan. Lantai ground berupa area permainan Asia, lantai 1 berupa area permainan Eropa, dan lantai 2 berupa area permainan Eropa (Yunani).

2. *Retail*

Retail yang dibuat berupa tempat penjualan benda - benda yang berhubungan dengan *game*. Benda – benda yang dijual berupa *game* sederhana yang dapat dimainkan di rumah dan *merchandise* dari tempat ini sendiri.

3. *Pastry*

Area dimana pengunjung dapat bersantai maupun menikmati makanan dan minuman dengan suasana seperti di dalam game tersebut. Fasilitas di dalam *pastry* juga memberikan kesempatan bermain pada pengunjung.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan latar belakang masalah, ide/gagasan konsep, rumusan masalah, tujuan perancangan, ruang lingkup perancangan dan sistematika penulisan.

BAB II LITERATUR PADA *REFRESHING FACILITIES BY PLAYING*

Bab ini berisi studi literatur yang menjelaskan tentang bermain , *Refreshing Facilities* serta hal – hal yang patut diperhatikan pada perancangan secara teoritis. Selain itu bab ini juga membahas mengenai ruang yang akan dijadikan focus dari proyek berkaitan dengan teori yang ada.

BAB III PROGRAM PERANCANGAN DAN DESKRIPSI PROYEK *REFRESHING FACILITIES BY PLAYING*

Pembahasan mengenai deskripsi proyek, deskripsi *site, flow activity, zoning blocking*, implementasi konsep dan tema pada perancangan *Refreshing Facilities*.

BAB IV PENERAPAN KONSEP WANDERLUST JOURNEY PADA PERANCANGAN *REFRESHING FACILITIES*

Menjelaskan mengenai konsep perancangan, penerapan konsep dalam rancangan desain interior, dan sistematika proses pelaksanaan perancangan interior *Refreshing Facilities*.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Rangkuman dan simpulan dari keseluruhan bab mengenai pencapaian yang didapat dan berisi tentang jawaban dari permasalahan pada Bab 1.