

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berolahraga dapat diajarkan pada anak-anak yang merupakan salah satu bentuk latihan untuk menjaga kesehatan tubuh, memperkenalkan anak kepada gaya hidup yang aktif dan sehat sehingga memberikan dampak positif yang berkelanjutan ketika mereka dewasa kelak. Kebugaran fisik diartikan sebagai keadaan sehat secara fisik, emosi, dan intelektual.

Berolahraga dari usia anak-anak adalah salah satu hal penting untuk membekali anak menghadapi perkembangan tubuh dimasa depan. Disisi lain pengaruh dari masyarakat kota yang kurang bersosialisasi sehingga perkembangan tekhnologilah yang diperkenalkan kepada anak-anak. Hal tersebut membawa dampak yang mempengaruhi sifat dan karakter anak yaitu "*egosentris*", dari karakter inilah anak-anak kurang sosialisasi sehingga dampaknya mempengaruhi perkembangan anak secara fisik dan non fisik. Pengaruh gaya masyarakat perkotaan membuat anak-anak lebih cenderung lebih menyukai gadget dan segala hal yang berhubungan dengan digital, anak-anak juga lebih mengutamakan social media akibatnya faktor kesehatan anak cenderung mengalami masalah baik fisik maupun non fisik. Untuk itu proses stimulasi atau pembelajaran yang bermakna sangat menentukan terwujudnya manusia yang berkualitas perlu diterapkan kepada anak-anak sehingga mendapatkan stimulasi atau pembelajaran pengamatan serta pengetahuan tentang hal-hal yang diperlukan dalam kehidupannya contohnya mengikuti kegiatan berolahraga.

Di kota Bandung tempat berolahraga seperti *fitness* atau *gym* diminati oleh berbagai usia dan golongan. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan Penulis pada konsumen di Bandung, tempat berolahraga untuk anak masih sedikit ditemui. Maka dari itu dibutuhkan tempat berolahraga untuk anak-anak. Tempat berolahraga juga dapat digunakan sebagai tempat berkumpulnya bersama teman untuk anak-anak bersosialisasi dimasa usianya, maupun menghabiskan waktu dengan keluarga, bahkan tempat untuk anak-anak berlatih dan belajar.

Tempat olahraga untuk anak-anak selain mudah di akses namun juga harus dapat memfasilitasi kebutuhan penggunanya. Ruang olahraga untuk anak-anak perlu menciptakan suasana ruangan guna meningkatkan semangat berolahraga serta memberikan kejernihan pikiran dan kesegaran terhadap user ketika melakukan aktivitas dalam ruang. Penataan dan desain pada elemen ruang interior perlu disesuaikan untuk mewujudkan ruang olahraga yang sesuai untuk mendukung aktivitas kesehatan yang berpengaruh pada fisik dan pikiran anak-anak.

Oleh karena itu, muncul gagasan untuk meyediakan tempat yang mempengaruhi perkembangan anak secara fisik dan membuat anak-anak dapat lebih bersosialisasi lewat

tempat tersebut dengan suasana yang *fun*. Suasana *fun* tersebut dibuat dengan mengangkat dan menerapkan beberapa permainan anak kedalam konsep interior. Tempat ini juga sebagai wadah untuk mengembangkan talenta anak maka dari itu dibuat sebuah wadah yaitu *Gymnastic Center* dilengkapi dengan berbagai fasilitas pendukungnya yaitu dengan berbagai macam bidang untuk anak-anak, seperti basket, futsal, yoga, dance, ballet dan berenang. Selain itu adanya fasilitas penunjang yaitu *retail* untuk menjual berbagai aksesoris olahraga serta *minimarket* untuk menjual berbagai makanan dan minuman kemasan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berolahraga merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan untuk menjaga kesehatan khususnya sejak usia anak-anak. Dengan berbagai aktivitas dan pengaruh gaya masyarakat perkotaan yang mempengaruhi perkembangan anak serta pengaruh teknologi yang terus berkembang saat ini membuat masyarakat mengenyampingkan olahraga dan membuat anak-anak lebih mengutamakan sosial media atau teknologi yang seharusnya belum diberikan kepada anak-anak seumurannya ini. Hal tersebut membawa dampak kepada karakter anak yang egosentris sehingga anak-anak kurang bersosialisasi. Kurangnya bersosialisasi dapat mempengaruhi perkembangan anak-anak baik fisik maupun non fisik. Disisi lain dengan berolahraga membuat faktor masalah kurangnya bersosialisasi dan masalah dalam kesehatan anak-anak menjadi teratasi dengan baik dan mencegah adanya penyakit yang berhubungan akibat kurangnya berolahraga, contohnya anak yang dari sejak kecil sudah masuk kedalam kategori anak yang obesitas. Ilmu kedokteran telah menunjukkan bahwa permasalahan kesehatan utama saat dewasa berasal dari masa kanak-kanak. Permasalahan dari masa kanak-kanak inilah yang kerap terjadi dan menjadi masalah kesehatan yang utama kelak. Fenomena semua penyakit yang serius ini sesungguhnya terjadi dan menghinggapi seseorang pada saat usia belia.

Maka dari itu, tersedia tempat untuk mempermudah melakukan kegiatan berolahraga dan mengembangkan talenta-talenta yang dimiliki anak-anak sesuai bidangnya dengan suasana yang *fun*. Tempat ini menyediakan fasilitas olahraga guna mendukung hidup sehat dan membentuk tubuh ideal yang seharusnya kini menjadi suatu gaya hidup masyarakat. Namun ruang pada olahraga yang sudah ada kurang memperhatikan penataan peralatan yang mempengaruhi sirkulasi ketika beraktivitas dan berolahraga, desain pada elemen pembentuk ruang, serta penghawaan dan pencahayaan yang dapat diolah untuk mempengaruhi kenyamanan dan meningkatkan semangat user ketika berolahraga.

1.3 Ide Gagasan

Ide perancangan ini berawal dari menciptakan tempat berolahraga untuk anak-anak dengan berbagai fasilitas dengan suasana yang *fun* bagi anak-anak. Tempat ini berfungsi

untuk menjaga kesehatan dan membentuk tubuh yang telah menjadi salah satu gaya hidup masyarakat, serta menghilangkan karakter egosentris anak yang dipengaruhi oleh teknologi yang terus berkembang yang membuat masyarakat mengenyampingkan olahraga dan membuat anak-anak mengutamakan sosial media atau teknologi yang belum waktunya diberikan kepada anak-anak semurnya ini. Desain interior pada ruang di tempat olahraga ini didesain agar dapat mendukung aktivitas dan meningkatkan semangat anak-anak untuk berolahraga. Selain itu juga guna memfasilitasi dan sebagai sarana untuk dapat melakukan aktivitas bersama teman dan keluarga. Oleh karena itu muncul gagasan untuk mewadahi berbagai bidang olahraga serta memfasilitasi hidup sehat yang dapat dilakukan bersama teman atau keluarga dalam satu tempat yang lebih fun yaitu *Gymnastic Center*.

Tempat ini memberikan fasilitas seperti tempat untuk basket, futsal, yoga, dance, ballet dan berenang. Selain itu juga terdapat *retail* untuk barang-barang yang mendukung dalam bidang olahraga seperti baju, celana, makanan, minuman. Selain itu perancangan interior diciptakan untuk dapat menarik target user yaitu keluarga yang memiliki anak-anak, dengan target umur balita 5 tahun, anak-anak 6-11 tahun dan remaja 12-15 tahun.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang perancangan dan hasil analisa pada tempat *gym* anak, maka diidentifikasi masalah-masalah yang telah dikemukakan sebelumnya sebagai berikut:

1. Bagaimana menciptakan suasana ruang untuk meningkatkan semangat user pada perancangan *Gymnastic Center* di Kota Bandung?
2. Bagaimana menerapkan konsep permainan anak kedalam *Gymnastic Center*?
3. Bagaimana pencahayaan dan penghawaan guna mendukung kenyamanan aktivitas berolahraga?

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah:

1. Membuat *Gymnastic Center* dengan suasana ruang yang fun untuk anak-anak.
2. Menerapkan beberapa konsep permainan anak sebagai tema setiap area dengan cara mengaplikasikan bentuk, warna, dan garis dari permainan tersebut kedalam interior *Gymnastic Center*.
3. Memberikan solusi mengenai pencahayaan dan penghawaan yang mendukung aktivitasnya.

1.6 Manfaat perancangan

Manfaat perancangan ini adalah:

1. Memberikan alternatif bagi orang tua agar lebih mengenal pentingnya berolahraga untuk menjaga kesehatan anak.
2. Memberikan fasilitas dalam berbagai bidang yang dapat membantu perkembangan tubuh serta berlatih dalam mengembangkan talenta yang dimiliki anak.
3. Mengajak anak-anak lewat tempat ini lebih dapat bersosialisasi, bermain dan menghilangkan karakter anak yang *egosentris*.

1.7 Batasan Perancangan

Tujuan dari perancangan *gymnastic center* ini adalah untuk memfasilitasi anak-anak untuk menjaga kesehatan agar hidup sehat dan membentuk tubuh dengan cara menyediakan tempat berolahraga dengan berbagai fasilitas dan bidang olahraga guna mendukung untuk mengembangkan talenta anak dalam bidang olahraga dan yang terpenting adalah menerapkan hidup sehat dari usia kanak-kanak dan anak-anak lebih dapat bersosialisasi. Tempat berolahraga ini dirancang sebagai sarana rekreasi anak untuk berolahraga, sehingga setiap user dapat menggunakan fasilitas di tempat ini sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Oleh karena itu perancangan ini dibedakan kedalam beberapa fungsi ruang berdasarkan jenis fasilitas yang digunakan, sebagai berikut:

- *Gym area*
Fasilitas ini mencakup kebutuhan area sebesar 60% berdasarkan pembagian aktivitas berolahraga yang dilakukan yaitu area basket, area futsal, area yoga, area dance, area ballet dan area kolam renang, serta terdapat area peminjaman kunci loker. Yang menjadi batasan perancangan ini adalah area futsal, area yoga, area basket.
- *Retail dan Minimarket*
Fasilitas ini mencakup kebutuhan area sebesar 20%. Area ini menyediakan barang-barang atau produk yang dibutuhkan oleh user, seperti alat olahraga yang dibutuhkan dan aksesoris serta makanan dan minuman kemasan.
- Fasilitas Lainnya
Fasilitas ini mencakup kebutuhan area sebesar 20% Ditambah dengan berbagai fasilitas lainnya seperti kantor karyawan dan owner, toilet, P3K, resepsionis, waiting area, dan gudang. Yang menjadi batasan perancangan ini adalah *waiting area* dan *lobby*.

Dari fasilitas yang ada batasan perancangan desain ini adalah area futsal, area yoga, area basket, *lobby* dan *waiting area*.

Batasan Desain

Ada beberapa batasan desain yang akan diterapkan yaitu:

- Bentuk kotak, lingkaran dan mengambil bentukan dari puzzle
- Penggunaan material yang aman untuk anak-anak dan tidak mudah menimbulkan jamur
- Pengaplikasian bentuk pada partisi, furniture, dan elemen interior tetap menggunakan unsur yang diambil dari olahan permainan anak-anak yaitu lego, puzzle, dan ular tangga.
- Warna yang digunakan yaitu merah, orange, kuning, hijau, biru, ungu, putih, cream, dan coklat. Warna ini juga adalah warna yang dikenal oleh anak-anak seperti biru, kuning, merah, orange, hijau, ungu dan warna putih.

1.8 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Bab I, berisi pendahuluan yang membahas latar belakang, identifikasi masalah, ide/gagasan, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, batasan perancangan dan sistematika penulisan dari laporan tugas akhir yang berjudul "Perancangan Interior *Gymnastic Center* Di Bandung".

Bab II Studi Literatur *Gymnastic Center*

Bab II, berisi landasan teori yang membahas teori-teori yang berhubungan dengan *Gymnastic Center*.

Bab III Perancangan *Gymnastic Center* Di Bandung

Bab III, berisi deskripsi objek studi yang akan dijadikan objek yang diteliti yaitu deskripsi objek, analisis fungsional dan pengguna serta kebutuhan program ruang.

Bab IV Aplikasi Konsep Terhadap Perancangan Interior

Bab IV, berisi penerapan konsep desain pada perancangan *Gymnastic Center*.

Bab V Simpulan dan Saran

Bab V, berisi mengenai kesimpulan dan saran pada perancangan *Gymnastic Center*.