

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Judul

“Palembang *Playfield Kid’s Academy*”

### 1.2 Latar Belakang

Setiap manusia dalam hidupnya pasti melakukan rutinitas. Rutinitas yang sangat tinggi tersebut harus ditunjang dengan kondisi psikologis dan fisik tubuh yang seimbang. Keseimbangan kondisi fisik dan psikologis tersebut dapat dicapai melalui rekreasi yang bertujuan mengurangi tegangan-tegangan pada pikiran. Rekreasi berasal dari bahasa latin yaitu “*creature*” yang berarti mencipta, lalu diberi awalan “*re*” yang sehingga berarti pemulihan daya cipta atau penyegaran daya cipta. Kegiatan rekreasi biasanya dilakukan di waktu senggang (*leasure time*). *Leasure* berasal dari kata “*licere*” (latin) yang berarti diperkenankan menikmati saat-saat yang bebas dari kegiatan rutin untuk memulihkan atau menyegarkan kembali.<sup>1</sup>

Berdasarkan penggolongan fungsi dan sifatnya, rekreasi terbagi menjadi tiga, yaitu rekreasi untuk hiburan, rekreasi untuk pendidikan, dan rekreasi untuk olahraga. Nurlan Kusmaedi (2002:5) mengatakan jenis olahraga rekreasi yaitu sebagai berikut: <sup>2</sup>

**Tabel 1.1 Jenis Olahraga Rekreasi**

No.	Jenis	Contoh
1.	Olahraga rekreasi / wisata bahari	selam, dayung, layar, Sky air, selancar air
2.	Wisata alam	jalan kaki di alam terbuka, mendaki gunung, panjat tebing, out bound
3.	Olahraga wisata pertandingan	sepak bola, bola voli, bola basket, tinju, tennis
4.	Olahraga wisata playground	menembak, balap mobil, gokart, sepeda mini

<sup>1</sup> tt. Tesis. “Perancangan *Theme Park*”. Sumatera Utara: Universitas Sumatera Utara

<sup>2</sup> tt. “Hakikat Olahraga”. <http://abstrak.ta.uns.ac.id/>, diunduh pada 6 Agustus 2016 pukul 14.25

5.	Olahraga wisata dirgantara	terjun payung, paralayang, gantole, kapal radio control
6.	Olahraga wisata hotel	fitnees, kolam renang, tennis, golf, bilyard
7.	Olahraga wisata permainan tradisional	egrang, patol lele, bebentengan, gobak sodor
8.	Olahraga wisata spontanitas atau improvisasi	pukul air didalam plastik, mengambil uang logam yang disimpan dalam papaya

Sumber : <http://abstrak.ta.uns.ac.id/>, diunduh pada 6 Agustus 2016 pukul 14.25

*International Council of Sport and Education* yang dikutip oleh Lutan (1992:17) mengatakan bahwa, “Olahraga adalah kegiatan fisik yang mengandung sifat permainan dan berisi perjuangan dengan diri sendiri atau perjuangan dengan orang lain serta konfrontasi dengan unsur alam”.<sup>3</sup> Olahraga tidak hanya terbatas pada manfaat penyempurnaan fisik atau tubuh semata, definisinya tidak hanya menunjuk pada pengertian tradisional dari aktivitas fisik. Pengertian olahraga pada bidang yang lebih luas dan lebih abstrak, sebagai satu proses pembentukan kualitas pikiran dan juga tubuh. Dengan meminjam ungkapan Robert Gensemer, olahraga diistilahkan sebagai proses menciptakan “tubuh yang baik bagi tempat pikiran atau jiwa.” Artinya, dalam tubuh yang baik ‘diharapkan’ pula terdapat jiwa yang sehat.<sup>4</sup>

Olahraga sangat digemari masyarakat Indonesia sebagai salah satu lokasi rekreasi, hal ini terbukti dari banyaknya pengunjung di tempat-tempat penyedia jasa tempat olahraga di setiap liburan sekolah, *long weekend*, atau akhir tahun. Hal tersebut juga berlaku pada tempat rekreasi olahraga yang ada di Palembang. Menurut Marketing Opi *Waterfun* Ahmad Irsyadi, salah satu tempat rekreasi olahraga berenang di Palembang, pada hari libur jumlah pengunjung diperkirakan meningkat hingga 10 kali lipat daripada hari biasa, terutama di hari raya besar.

Di Palembang sudah terdapat beberapa tempat rekreasi olahraga, namun tempat olahraga yang ada lebih cenderung untuk usia campuran, sedangkan tempat rekreasi olahraga untuk anak-anak masih belum dikhususkan, sehingga

<sup>3</sup> Lutan, Rusli, dan Sumardianto. 2000. *Filsafat Olahraga*. Jakarta: Depdiknas

<sup>4</sup> Afridinata, Wahyu. 2011. “Hakikat Pendidikan Jasmani”. <https://www.scribd.com/>, diunduh pada 6 Agustus 2016 pukul 14.25

fasilitas yang ada masih belum mencukupi dan kurang memadai apabila digunakan untuk anak-anak, padahal tumbuh kembang anak-anak sangat memerlukan aktivitas fisik seperti olahraga. Jumlah anak-anak di Palembang berdasarkan data Badan Pusat Statistik yang tercatat di tahun 2014 juga memiliki angka yang tinggi. Berikut merupakan tabel jumlah penduduk Palembang berdasarkan data BPS tahun 2014.

**Tabel 1.2 Jumlah penduduk Palembang tahun 2014**

Kelompok Umur	Jumlah Penduduk (Jiwa)		
	Laki-laki	Perempuan	Laki-laki + Perempuan
	2014	2014	2014
0-4	75450	71206	146656
5-9	71774	67059	138833
10-14	68306	64343	132649
15-19	74032	76013	150045
20-24	79128	78774	157902
25-29	73256	70974	144230
30-34	65301	63895	129196
35-39	58013	58988	117001
40-44	52582	53966	106548
45-49	45169	47469	92638
50-54	40059	41118	81177
55-59	32354	30850	63204
60-64	19038	18814	37852
65-69	12086	13735	25821
70-74	7789	9858	17647
75+	6362	10733	17095
Jumlah	780699	777795	1558494

Sumber: <https://palembangkota.bps.go.id/>, diunduh pada 6 Agustus 2016 pukul 14.55<sup>5</sup>

<sup>5</sup> 2014. "Jumlah Penduduk Berdasarkan Kelompok Umur dan Jenis Kelamin di Kota Palembang Pada Pertengahan Tahun 2014". <https://palembangkota.bps.go.id/>, diunduh pada 6 Agustus 2016 pukul 14.55

Manfaat olahraga bagi anak sama seperti umumnya yaitu dapat meningkatkan kesehatan, namun yang lebih penting di dalam olahraga dapat melatih kecerdasan anak dalam bentuk pikiran maupun psikologis. Menurut para peneliti di *Michigan State University's Institute*, anak yang gemar berolahraga terbukti lebih cerdas dibandingkan yang tidak. Mereka mengungkapkan, olahraga bisa membantu mengajarkan anak untuk konsentrasi pada tugas, dan mengatur waktu lebih efektif.<sup>6</sup> Adanya rekreasi olahraga di suatu wilayah juga dapat menunjang masyarakat dalam menyalurkan bakat dan hobinya yang biasanya tidak dapat dilakukan ketika sedang menjalani rutinitas sehari-hari tersebut.

Permasalahan tersebut mendorong munculnya suatu ide untuk merancang Palembang *Playfield Kid's Academy*. Palembang *Playfield Kid's Academy* dapat diartikan sebagai satuan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan untuk anak-anak di sebuah lapangan bermain yang memiliki posisi terbentang di ruang terbuka di Kota Palembang. Palembang *Playfield Kid's Academy* memiliki fungsi sebagai suatu alternatif tempat aktivitas olahraga anak-anak sehingga anak aktif bergerak untuk menciptakan pola hidup sehat dengan peningkatan aktivitas fisik.

Selain hal tersebut, Palembang *Playfield Kid's Academy* juga dapat berfungsi sebagai tempat rekreasi yang mampu mewadahi aktivitas anak-anak beserta keluarganya untuk bermain dan belajar olahraga bersama. Palembang *Playfield Kid's Academy* ini dapat membangun tempat anak bertukar pengalaman mengesankan dengan teman-teman dan kerabat serta tempat pelatihan karakter pribadi anak agar memiliki sifat mampu bekerja sama dalam kelompok. Dengan adanya Palembang *Playfield Kid's Academy* diharapkan dapat membantu anak-anak rileks beristirahat dari tugas kelas berat dan stres mereka dari tes dan ujian sekolah tanpa mendapatkan anak-anak untuk menghibur diri dengan gadget elektronik pribadi mereka.

---

<sup>6</sup> Dini. 2012. "10 Manfaat Olahraga". <http://bola.kompas.com/>, diunduh pada 14 Agustus 2016 pukul 16.43

Dalam kawasan Palembang *Playfield Kid's Academy* akan didirikan beberapa bangunan dengan fungsi berbeda-beda, namun tetap memiliki tujuan yang sama, yaitu sebagai tempat peningkatan aktivitas fisik anak-anak dalam bidang olahraga. Olahraga yang akan dikembangkan dalam Palembang *Playfield Kid's Academy* ini adalah berenang, futsal, tenis, tenis meja, bulu tangkis, basket, *climbing*, *gymnastic*, zumba, serta kelas menari ballet dan *modern dance*. Palembang *Playfield Kid's Academy* dikembangkan dengan tempat berolahraga anak yang dapat mendukung kreativitas serta potensi anak sehingga anak merasa tidak terbebani namun sebaliknya anak akan merasa santai dan senang menjalani aktivitas fisik.

### 1.3 Latar Belakang Tema

Tema yang diterapkan dalam perancangan Palembang *Playfield Kid's Academy* adalah "*Triple Play Healthy Habits*". *Triple Play Healthy Habits* merupakan konsep perancangan yang menekankan pada "Tiga permainan yang mengarahkan kepada kebiasaan sehat". *Triple play* atau tiga permainan tersebut mengkoordinir keseimbangan tiga unsur yang berkaitan dengan permainan otak, fisik, serta psikologis dari anak. Ketiga unsur tersebut diambil dari filosofi manfaat dari olahraga yaitu dapat melatih kecerdasan anak dalam bentuk pikiran maupun psikologis, dan juga dapat meningkatkan kesehatan.

Palembang *Playfield Kid's Academy* yang mengangkat tema "*Triple Play Healthy Habits*" ini dilaksanakan dengan aktivitas olahraga yang melatih fokus otak, seperti berenang, futsal, tenis, tenis meja, bulu tangkis, basket, *climbing*, *gymnastic*, zumba, serta kelas menari ballet dan *modern dance*. Sistem kerja dari Palembang *Playfield Kid's Academy* ini dimulai dari otak merupakan pusat dari seluruh sistem tubuh. Otak memiliki fungsi kognitif, seperti mengatur kegiatan, membuat fokus terhadap suatu kegiatan, dan berpikir. Otak yang fokus dalam olahraga akan menciptakan keselarasan dalam gerakan. Gerakan-gerakan tersebut menimbulkan aktivitas fisik yang mengarah pada pola hidup sehat. Pola hidup sehat akan berpengaruh pada

psikologis dari seorang anak. Jadi otak yang sehat akan mendorong kesehatan tubuh serta menunjang kesehatan psikologis.

Tema “*Triple Play Healthy Habits*” yang mengkoordinir permainan otak, fisik, serta psikologis dari anak ini diwujudkan dalam bangunan melalui gaya arsitektur ekspresionis. Ekspresionisme adalah aliran atau gerakan dengan kecenderungan mengubah realitas demi menimbulkan efek emosional subyektif dari perancang. Penerapan arsitektur ekspresionis ini diperkuat dengan pendekatan arsitektur metafora. Metafora merupakan bagian dari gaya bahasa yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu melalui persamaan dan perbandingan. Metafora berasal dari bahasa latin, yaitu “*Methapherein*” yang terdiri dari 2 buah kata yaitu “*metha*” yang berarti setelah, melewati dan “*pherein*” yang berarti membawa. Secara etimologis diartikan sebagai pemakaian kata-kata bukan arti sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan dan perbandingan.<sup>7</sup> Pendekatan arsitektur metafora pada *Playfield Kid's Academy* akan mewakili bentuk dari ketiga aspek “*triple play*” yaitu otak, fisik, dan psikologis dengan permainan massa yang selaras satu sama lain. Tema ini juga diwujudkan melalui keserasian dari berbagai macam bentuk, warna, tekstur, dan elemen lain yang disusun secara seimbang dalam suatu komposisi utuh agar terlihat menarik.

Palembang *Playfield Kid's Academy* juga akan dirancang dengan adanya area terbuka hijau sehingga menciptakan bangunan sehat yang memiliki interaksi bangunan dengan alam sekitarnya serta menciptakan kebiasaan sehat (*healthy habits*) bagi penghuni bangunan. Selain itu, Palembang *Playfield Kid's Academy* dirancang dengan memanfaatkan pencahayaan serta penghawaan alami agar menjaga agar cahaya matahari dan aliran udara di dalam rumah tersebut tetap terang dan segar.

Berikut merupakan penjabaran realisasi tema yang akan diterapkan pada Palembang *Playfield Kid's Academy*:

---

<sup>7</sup> Muhammad. 2008. Tesis. “Elaborasi Tema”. Bandung: Unikom

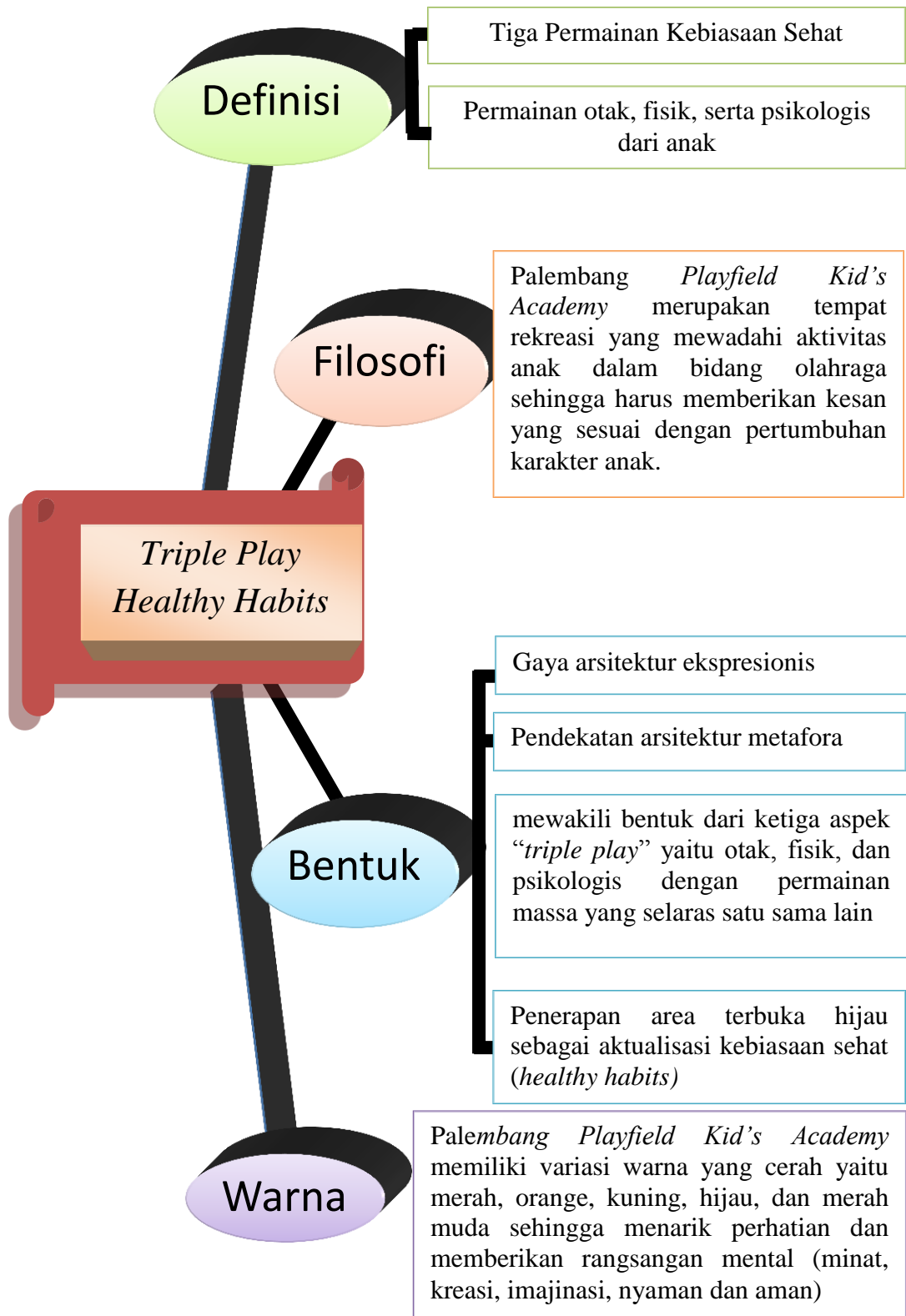


Diagram 1.1 Kerangka pemikiran

#### 1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ditetapkan adalah bagaimana merencanakan dan merancang bangunan Palembang *Playfield Kid's Academy* dengan tema “*Triple Play Healthy Habits*” yang dapat mengkoordinir permainan otak, badan, serta psikologis dari anak?

#### 1.5 Tujuan

Merencanakan dan merancang bangunan Palembang *Playfield Kid's Academy* dengan tema “*Triple Play Healthy Habits*” dengan gaya arsitektur ekspresionis yang diperkuat dengan pendekatan arsitektur metaphora.

#### 1.6 Sasaran

Beberapa hal yang ingin dicapai dari perencanaan dan perancangan Palembang *Playfield Kid's Academy* adalah sebagai berikut:

- 1.6.1. Merencanakan dan merancang bangunan Palembang *Playfield Kid's Academy* yang di dalamnya terdiri atas lima massa dengan fungsi bangunan sebagai gedung kelas (kelas *gymnastic*, kelas zumba, serta kelas menari *ballet* dan *modern dance*), gedung *bowling* dan tenis meja, gedung lapangan *indoor* (lapangan futsal, lapangan tenis, lapangan tenis meja, lapangan bulu tangkis, dan lapangan basket), gedung kantor pengelola, dan restoran.
- 1.6.2. Merencanakan dan merancang bangunan Palembang *Playfield Kid's Academy* dengan area *outdoor* dengan fungsi sebagai area taman bermain dan *Waterpark Splash Area*.
- 1.6.3. Merencanakan dan merancang bangunan Palembang *Playfield Kid's Academy* dengan tema “*Triple Play Healthy Habits*”, dimana tema ini dapat dijabarkan sebagai berikut:
  1. Tema “*Triple Play Healthy Habits*” diwujudkan dalam bangunan melalui gaya arsitektur ekspresionis yang diperkuat dengan pendekatan arsitektur metaphora yang mewakili dari bentuk ketiga



aspek tersebut dengan permainan massa yang selaras satu sama lain.

2. Palembang *Playfield Kid's Academy* akan dirancang dengan adanya area terbuka hijau sehingga menciptakan interaksi bangunan dengan alam sekitarnya.

1.6.4. Merencanakan dan merancang bangunan Palembang *Playfield Kid's Academy* dengan menyesuaikan perancangan bangunan arsitektur yang sesuai untuk anak yang mampu menarik perhatian dan memberikan rangsangan mental bagi anak.

1.6.5. Merencanakan dan merancang bangunan Palembang *Playfield Kid's Academy* dengan memperhatikan keselamatan anak-anak, seperti penggunaan furniture yang tidak memiliki sudut-sudut tajam yang dapat membahayakan anak-anak.

## **1.7 Ruang Lingkup Pembahasan**

Ruang lingkup pembahasan pada Palembang *Playfield Kid's Academy* ini terdiri atas batasan aktivitas olahraga berenang, futsal, tenis, tenis meja, *bowling*, bulu tangkis, basket, *climbing*, *gymnastic*, zumba, serta kelas menari *ballet* dan *modern dance*.

## **1.8 Metodologi Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan, yaitu:

### **1.8.1 Pengumpulan Data**

#### **1. Observasi**

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung ke lapangan untuk mendapatkan data-data yang akurat. Pengamatan yang dilakukan berhubungan dengan pokok pembahasan, yakni *Playfield Kid's Academy*.

#### **2. Kepustakaan**

Adapun maksud dari metode ini adalah melakukan pengumpulan teori-teori dari buku, materi kuliah, maupun mengakses internet

mengenai data-data yang berhubungan dengan *Playfield Kid's Academy*.

### 3. Wawancara

Metode ini dilakukan melalui proses diskusi dan tanya jawab dengan pengelola, pembimbing, ataupun pengunjung *Playfield Kid's Academy* sejenis.

## 1.8.2 Analisis

### 1. Aspek Tapak

- Pencapaian
- Sirkulasi
- Parkir
- Bentuk massa
- Penampilan bangunan

### 2. Aspek Bangunan

- Modul
- Struktur
- Sirkulasi
- Orientasi massa
- *Zoning*

### 3. Fungsi dan Kegiatan

- Berenang
- Futsal
- Tenis
- Tenis meja
- *Bowling*
- Bulu tangkis
- Basket
- *Climbing*
- *Gymnastic*
- Zumba
- *Ballet*
- *Modern dance*
- Restoran

## 1.8.3 Konsep Perancangan

Konsep perancangan didapatkan melalui proses analisa yang telah dilakukan dan ditarik simpulan untuk diwujudkan dalam bentuk perancangan tiga dimensi. Konsep perancangan secara keseluruhan Palembang *Playfield Kid's Academy* menerapkan tema "*Triple Play Healthy Habits*" dengan gaya arsitektur ekspresionis yang diperkuat dengan pendekatan arsitektur metafora.

## 1.9 Kerangka Pemikiran

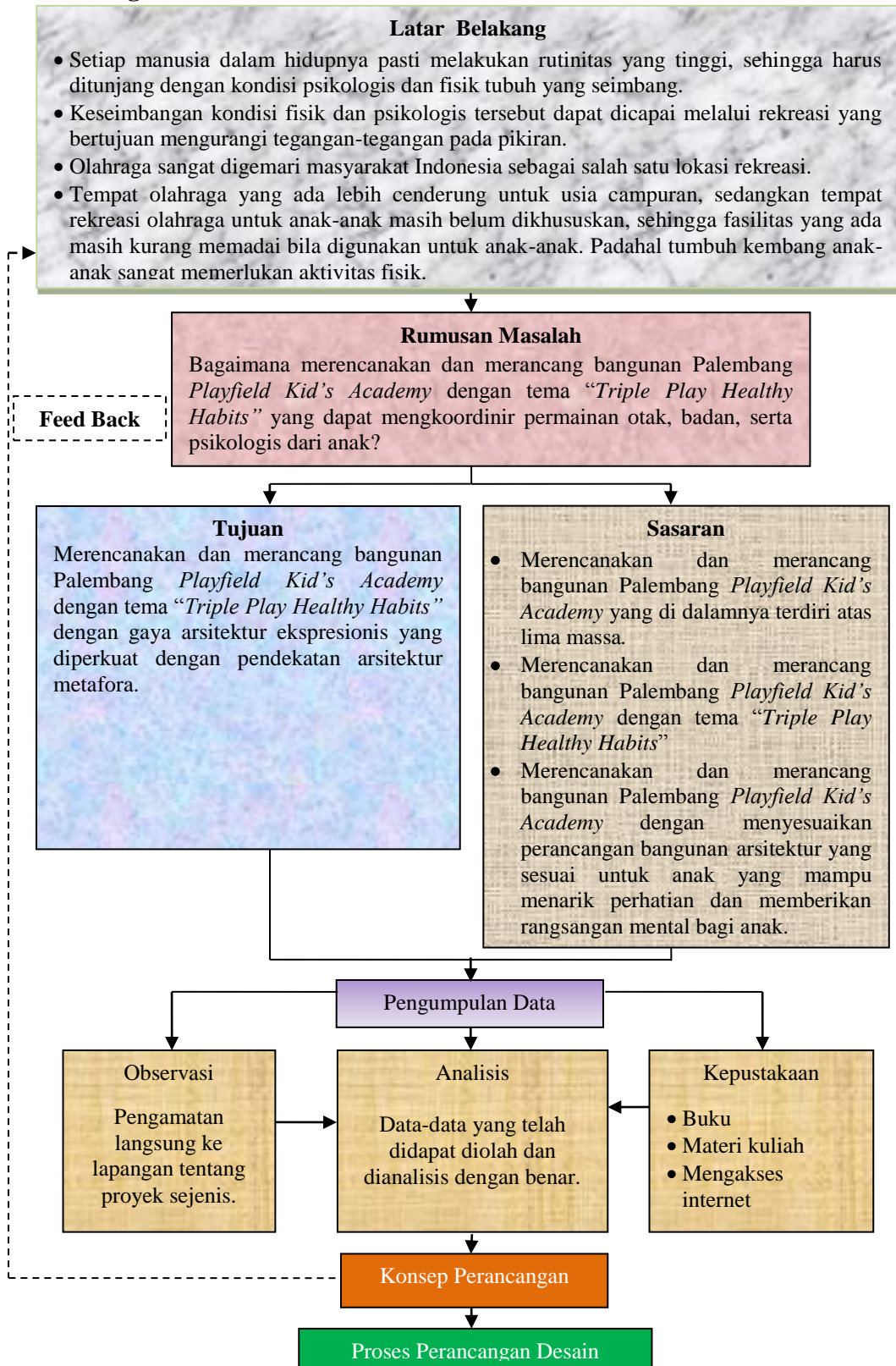


Diagram 1. Kerangka pemikiran

### **1.10 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan secara umum mengenai judul, latar belakang, latar belakang tema, rumusan masalah, tujuan, sasaran, ruang lingkup pembahasan, metodologi penelitian, kerangka pemikiran, serta sistematika penulisan laporan “Palembang *Playfield Kid’s Academy*”.

#### **BAB II TINJAUAN TEORI**

Berisi tentang tinjauan teori mengenai “Palembang *Playfield Kid’s Academy*”. Selain itu juga akan dipaparkan penjelasan mengenai tinjauan proyek sejenis, simpulan dari tinjauan proyek sejenis, serta tinjauan pendekatan arsitektur ekspresionis dan arsitektur metafora.

#### **BAB III TINJAUAN PROYEK**

Menguraikan mengenai tinjauan Kota Palembang, tinjauan lokasi dan tapak, tinjauan kawasan, serta tinjauan khusus Palembang *Playfield Kid’s Academy*.

#### **BAB IV ANALISIS**

Menganalisis data yang telah diperoleh, terdiri dari analisis tapak, analisis aspek manusia, analisis sirkulasi dan tata letak, serta analisis aspek bangunan.

#### **KONSEP PERANCANGAN**

Berisi tentang uraian mengenai konsep dasar perencanaan yang akan diterapkan pada perancangan bangunan Palembang *Playfield Kid’s Academy*