

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Awal tahun 2020 merupakan tahun pertama COVID-19 (*corona virus disease 2019*) terdeteksi sampai di Indonesia. Coronavirus sendiri ditemukan pada akhir tahun 2019 dan menyebar secara lokal di China pada akhir Januari 2020. Penularan wabah COVID-19 sendiri berkembang cukup pesat yaitu hampir ke mewabah seluruh penunju dunia. COVID-19 disebabkan oleh jenis baru dari coronavirus yang merupakan penyakit yang sulit disembuhkan dan menular. Coronavirus sendiri menyebabkan penyakit pada hewan atau manusia yang berasal dari suatu kelompok virus.

Berbagai kebijakan baru ditetapkan oleh pemerintah guna menghadapi wabah COVID-19 di Indonesia. Salah satunya adalah kegiatan belajar mengajar sekolah yang dilakukan secara dalam jaringan (daring) karena sekolah ditutup sementara guna mencegah penyebaran COVID-19 yang terjadi di lingkungan sekolah. Merupakan pembelajaran yang dilakukan menggunakan media internet dan alat penunjang berupa *gadget*. Dengan pembelajaran daring anak lebih dekat dan sering menggunakan gadget dimana pada masa pandemi anak-anak memiliki banyak waktu luang yang hanya dapat dihabiskan di dalam rumah saja.

Seiring berjalannya waktu dimana anak terbiasa berinteraksi menggunakan gadget ini menimbulkan dampak negatif, yaitu anak menjadi kecanduan terhadap gadget sendiri.



Gambar 1. 1 Diagram Penggunaan Gadget

Sumber: KPAI

Berdasarkan peninjauan yang dilakukan oleh KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) sebanyak 71,3% anak memiliki gadget sendiri dan 79% anak diizinkan menggunakan gadget selain untuk belajar. Selain itu 90,3% anak telah kecanduan gadget yang mana 55% anak bermain game online. (Dewiyanti, 2022) Bermain bagi anak-anak merupakan suatu kebutuhan, apalagi dampak dari mempelajari berbagai hal untuk membantu perkembangan dan perkembangannya.

Era baru orang muda cenderung ke arah inovasi game berbasis, misalnya, android, device, dan play station yang bisa dimainkan secara real time, kapan saja, dan di mana saja dengan keluar persyaratan untuk setiap ruang yang luar biasa (Dewiyanti, 2020).



Gambar 1. 2 Korelasi Umur dan Jenis Kelamin

Sumber: Dokumen Pribadi

Dampak negatif dari kecanduan gadget pada anak diantaranya ialah penurunan melakukan kegiatan yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif, motorik serta interkasi sosial mereka terhadap lingkungan sekitar. Cakupan usia anak muda dan remaja akan mempengaruhi tingkatan mentalitas, yang pada akhirnya akan sangat berdampak pada pentingnya menjadi didapatkan oleh seorang anak muda (Dewiyanti, 2011).

Anak-anak adalah bagian dari ekosistem alami dan buatan manusia di mana mereka dapat tumbuh dan berkembang. Makna positif yang dapat mempengaruhi perilaku akan dihasilkan oleh elemen arsitektur yang responsif. Oleh karena itu, dengan kesadaran tersebut, para pelaku pembangunan; Langkah perencanaan yang didasarkan pada dampak terhadap perkembangan anak ini harus dapat dilakukan oleh arsitek, pemilik, masyarakat, dan pemerintah (Dewiyanti, 2011).

1.2 Maksud dan Tujuan

1.2.1. Maksud

Merancang suatu kawasan yang didalamnya terdapat fasilitas olahraga yang dianjurkan dalam agama Islam yaitu kegiatan berkuda sambil memanah (*horseback archery*) dan berenang.

1.2.2. Tujuan

Tujuan dalam perancangan ini diantaranya:

- a. Menyediakan fasilitas yang dapat menunjang perkembangan kognitif, motorik serta interaksi sosial pada anak.
- b. Membuat rancangan *Wisata Edukasi Olahraga Islam untuk Anak* yang layak dan dapat menarik perhatian anak.

1.3 Masalah Perancangan

- a. Bagaimana merancang kawasan olahraga dengan menjadikannya wadah wisata yang edukatif.
- b. Bagaimana merancang kawasan olahraga yang memenuhi syarat secara kualitas maupun kuantitas.
- c. Kurangnya sarana dan prasarana olahraga berkuda di Kota Bandung.

1.4 Pendekatan

- a. Pendekatan Dalam Aspek Tema

Perancangan *Wisata Edukasi Olahraga Islam untuk Anak* menggunakan pendekatan tema *Arsitektur Interaktif*.

- b. Pendekatan Dalam Aspek Lingkungan

Studi lapangan terhadap lokasi proyek mengenai kondisi dan potensi lahan, bangunan, lingkungan serta masyarakat sekitar lokasi.

- c. Pendekatan Dalam Aspek Fungsional

Studi literatur mengenai literatur materi khusus dan umum, persyaratan, standar ruang serta fasilitas yang dibutuhkan *Wisata Edukasi Olahraga Islam untuk Anak*.

- d. Pendekatan Dalam Aspek Perilaku

Melakukan studi terhadap kebutuhan ruang, material, warna dan lainnya untuk mendukung perkembangan kognitif, motorik serta interaksi sosial pada anak.

1.5 Lingkup dan Batasan

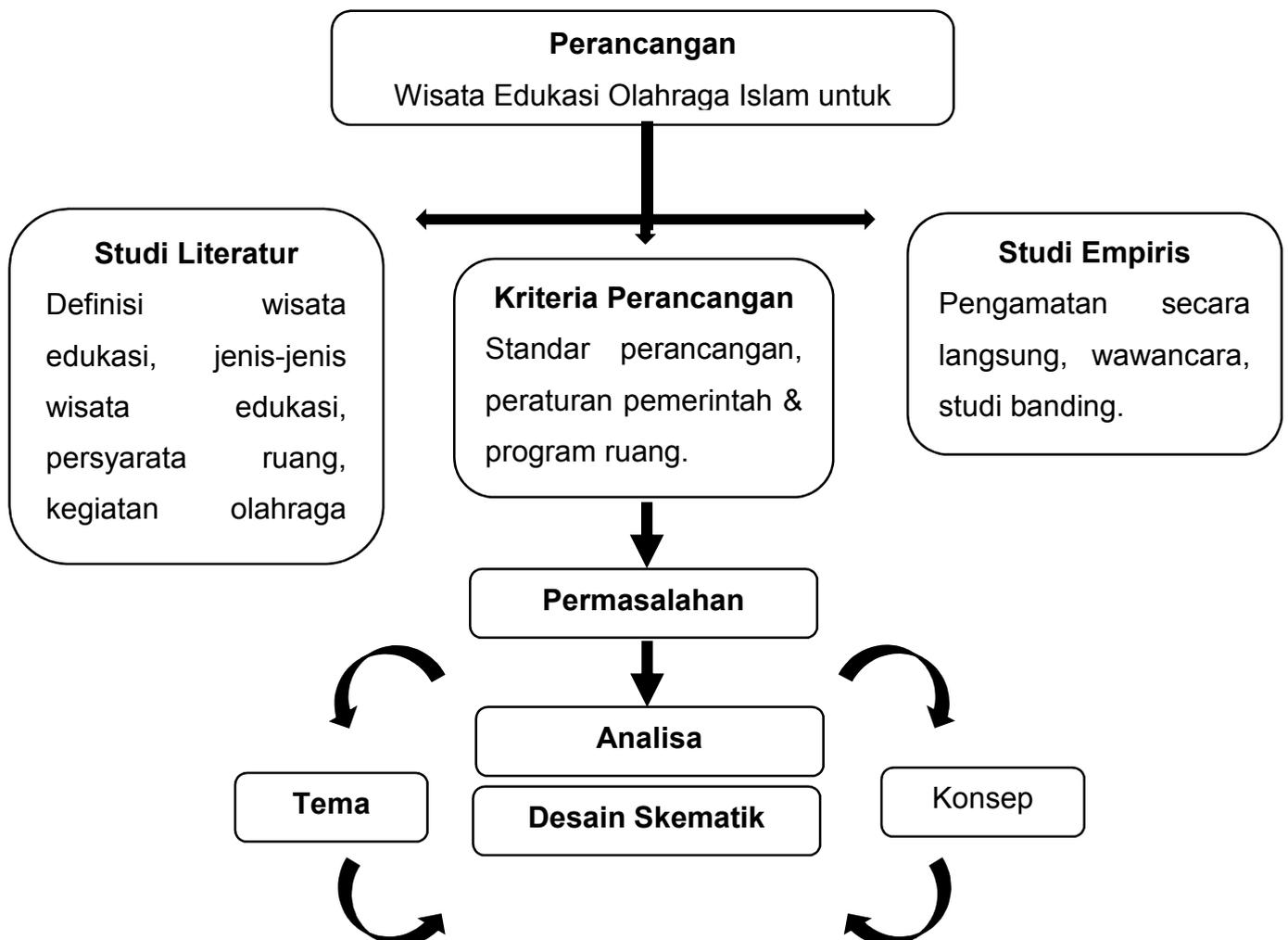
1.5.1. Lingkup

- Lingkup wilayah perancangan berupa lahan kosong yang terletak di Jl. Rancapani, Kel. Cisaranten Kidul, Kec. Gedebage, Kota Bandung, Jawa Barat 40295. Pemilihan lokasi disesuaikan dengan peruntukan sarana pelayanan umum olahraga.

1.5.2. Batasan

- Wisata Edukasi Olahraga Islam untuk Anak* diperuntukkan bagi anak yang bukan penyandang disabilitas.
- Wisata Edukasi Olahraga Islam untuk Anak* diperuntukkan bagi anak kisaran umur antara 5-18 tahun.
- Wisata Edukasi Olahraga Islam untuk Anak* terdiri dari kegiatan olahraga berkuda sambil memanah (*horseback archery*) dan berenang.
- Wisata Edukasi Olahraga Islam untuk Anak* dirancang dengan konsep *outdoor*.

1.6 Kerangka Berpikir





Hasil Rancangan

1.7 Sistematika Laporan

Sistematika pembahasa untuk perancangan *Wisata Edukasi Olahraga IIsam untuk Anak*.terdiri dari 6 bab, diantara membahas tentang:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi pemaparan tentang latar belakang, maksud dan tujuan, permasalahan, lingkup dan batasan perancangan, kerangka berpikir serta sistematika laporan.

BAB II DESKRIPSI PROYEK

Berisi pemaparan umum tentang proyek, pembahasan literatur, program kegiatan, kebutuhan ruang serta studi banding bangunan sejenis.

BAB III ELABORASI TEMA

Pemaparan tentang tema yang dipilih, interpretasi tema, studi banding mengenai tema sejenis serta penerapan daripada tema terhadap perancangan.

BAB IV ANALISIS

Berisi pemaparan mengenai analisis fungsional, analisis lingkungan sekitar dari data yang telah dikumpulkan.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Berisi pemaparan tentang perancangan bangunan, rencana tapak dan bangunan yang akan diterapkan pada rancangan.

BAB VI HASIL PERANCANGAN

Berisi pemaparan tentang hasil perancangan terhadap *Wisata Edukasi Olahraga Islam untuk Anak* berupa peta situasi, produk

desain arsitektural sesuai dengan tema dan konsep yang sudah ditentukan.