

Perancangan Interior Bagi Komunitas Kampoeng Dolanan

Michella Aprilla dan Laksmi K. Wardani, M. Taufan Rizqi

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: aprivillie@gmail.com; laksmi@petra.ac.id; ufanriz@gmail.com

Beberapa kelompok masyarakat mulai melestarikan permainan tradisional dan tergabung dalam sebuah komunitas yang dinamakan komunitas Kampoeng Dolanan. Komunitas tersebut merupakan sebuah komunitas yang melestarikan permainan tradisional Indonesia dengan cara yang unik (karena mengadaptasi pengajaran yang dilakukan oleh Ki Hajar Dewantara) dan juga mengajak seluruh kalangan masyarakat untuk ikut serta dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh komunitas tersebut. Namun, komunitas ini masih belum memiliki sebuah wadah untuk memfasilitasi kegiatan mereka. Perancangan ini memberikan sebuah wadah untuk tempat edukasi, konservasi, rekreasi, dan juga apresiasi terhadap permainan tradisional, dengan menggunakan acuan *human-centered design*, yang berpusat pada aktivitas komunitas serta menggunakan konsep 'KML' yang merupakan kepanjangan dari 'Kenalkan, Mainkan, dan Lestarikan'. Konsep tersebut terdapat dalam perencanaan ruangan yang dibutuhkan, organisasi ruang, bahkan dalam perencanaan skema warna, material elemen interior yang ada dalam Omah Dolanan (sebutan dari rumah komunitas). Omah Dolanan diselenggarakan untuk menunjang kebutuhan dan juga memfasilitasi aktivitas yang dimiliki oleh komunitas. Selain itu, rumah ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan mengenai permainan tradisional dan juga meningkatkan pengertian masyarakat mengenai komunitas Kampoeng Dolanan.

Kata kunci : Komunitas; Kampoeng Dolanan; Surabaya; Desain Interior

Several groups of people was initiating to preserve traditional games and established a community called Kampoeng Dolanan. Kampoeng Dolanan is basically a community that preserves Indonesian traditional games in a unique way (adapting Ki Hajar Dewantara's teaching method), also encourages people to participate on activities held by the community. However, Kampoeng Dolanan doesn't have a proper space to facilitate their activities. This design project will provides space to educate, conserve, entertain, and also a place to appreciate traditional games. The design used human-centered design references and focused on community activities with the concept of KML, meaning 'Introduce, Play, and Preserve'. The design concept is implemented in the space planning and organization, color scheme, material used for the interior elements inside the Omah Dolanan (the name of community's house). Omah Dolanan itself is organized to accommodate the necessities and activities of the community. Moreover, the purpose of this house is to give people acknowledgement about Indonesian traditional games, also enlighten them about Kampoeng Dolanan at the same time.

Keywords : Community; Kampoeng Dolanan; Surabaya; Interior Design

I. PENDAHULUAN

Perkembangan jaman adalah sebuah hal yang tidak dapat dipungkiri dan terjadi di berbagai belahan dunia. Perkembangan tersebut mencakup berbagai macam aspek seperti, teknologi, komunikasi hingga sains. Hal ini tak elak mempengaruhi kehidupan manusia, mampu mengubah kebiasaan manusia, hingga mempengaruhi kebudayaan sebuah masyarakat. Permainan tradisional, sebagai bentuk kebudayaan menjadi salah satu aspek yang berubah bahkan tak jarang masyarakat sekarang tidak mengenal permainan tradisional. Jika hal tersebut berlangsung terus-menerus, generasi mendatang tak akan mengenal permainan yang selalu dimainkan oleh anak-anak dan lebih bermain dengan *gadget* mereka.

Saat ini, anak muda mendominasi penggunaan telepon genggam dengan meraih urutan teratas dalam survey penggunaan telepon genggam. Bermain dengan menggunakan telepon genggam merupakan hal yang lumrah dilakukan oleh anak-anak jaman sekarang, karena penggunaannya yang praktis dan juga terjangkau oleh masyarakat sekarang. Penggunaan telepon genggam juga dianggap memberikan nilai kreativitas lebih hingga memberikan kebahagiaan bagi anak-anak mereka, sehingga mereka lebih merasa aman dengan kehadiran telepon genggam tersebut. Nyatanya, penggunaan telepon genggam bagi anak-anak usia dini merupakan hal yang kurang baik karena dapat mengganggu pertumbuhan otak anak, kelainan mental, kecanduaan, obesitas, hingga sifat agresif^[1].

Selain penggunaan telepon genggam, masyarakat juga kurang memiliki minat untuk memperkenalkan permainan asli Indonesia. Tak jarang mengajak anak-anak mereka untuk bepergian keluar negeri atau bermain-main dengan hiburan yang disediakan di negara tetangga. Padahal, permainan tradisional Indonesia juga tak kalah menarik untuk dimainkan oleh anak-anak. Untuk permainan tradisional sendiri, tercatat 40% dari 2.500 permainan tradisional Indonesia terancam hilang dengan penyebab utama adalah jarang dimainkan^[2]. Padahal permainan tradisional merupakan salah satu kearifan budaya yang harus diturunkan secara terus-menerus dari generasi ke generasi dan juga dapat menambah kreativitas anak.

Beberapa kelompok masyarakat yang tergabung dalam komunitas, menggerakkan semangat masyarakat untuk melestarikan permainan tradisional, seperti yang dilakukan

oleh komunitas Kampoeng Dolanan yang terletak di Surabaya. Kampoeng Dolanan merupakan sebuah wadah yang bertujuan untuk melestarikan permainan tradisional di wilayah Surabaya dan sekitarnya, dan mereka telah bergerak baik dalam dunia maya (dengan penggunaan *facebook*, *line*, *Instagram*, hingga *website*), hingga melakukan *roadshow* ke beberapa tempat untuk memperkenalkan permainan tradisional serta mengedukasi masyarakat mengenai kebudayaan tradisional nusantara. Dengan visi ‘kenalkan, mainkan, lestarikan’ ini, Kampoeng Dolanan sejumlah kegiatan seperti gotong royong dolanan (mengajak seluruh masyarakat turut serta melestarikan permainan tradisional dengan semangat gotong royong); sekolah dolanan (dengan pemberian materi Pendidikan karakter); *roadshow* dolanan (berkunjung ke berbagai tempat untuk melestarikan permainan tradisional); hingga melakukan program festival dolanan yang dapat menarik 500 hingga 1000 pengunjung tiap pertunjukkan.

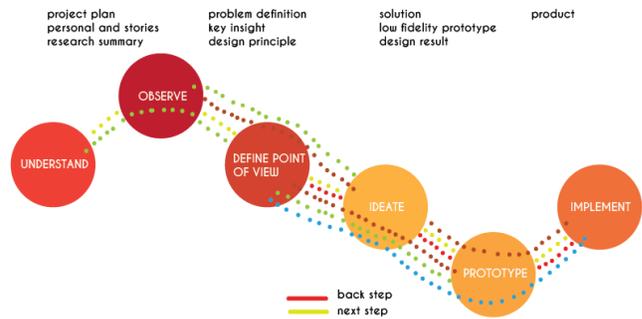
Letak komunitas Kampoeng Dolanan ada di karang taruna kampung Kenjeran IV-C RT.04/RW.02 Kelurahan Simokerto, Kecamatan Simokerto, Surabaya. Dengan lokasi yang cukup terpencil dari hingar binar perkotaan dan juga akses jalan yang cukup sulit untuk ditempuh oleh masyarakat, merupakan salah satu permasalahan yang dialami oleh Kampoeng Dolanan. Kampoeng Dolanan juga belum memiliki tempat yang cukup layak untuk mengadakan program-program yang mereka miliki. Padahal, Kampoeng Dolanan merupakan satu-satunya komunitas yang melestarikan permainan tradisional di daerah Surabaya dan sekitarnya.

Perancangan rumah komunitas bagi Kampoeng Dolanan menghasilkan sebuah rumah komunitas yang dapat mengaplikasikan nilai edukasi, konservasi, apresiasi, dan rekreasi dari permainan tradisional. Oleh karena itu, tujuan perancangan ini antara lain, dapat menghasilkan sebuah rancangan desain yang dapat menarik dan memberikan kenyamanan bagi pengguna serta pengunjung komunitas itu sendiri. Memberikan sebuah desain perancangan yang dapat menampung masyarakat dari berbagai kalangan dan dapat menarik minat masyarakat untuk bergabung dalam komunitas Kampoeng Dolanan, dengan menonjolkan program-program yang dimiliki oleh komunitas tersebut.

II. METODE PENELITIAN

A. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah dengan menggunakan *human-centered design* yang menggunakan aktivitas manusia sebagai metode perancangan setiap ruangan yang terdapat di dalam bangunan ini. Metode perancangan ini diikuti oleh beberapa tahapan dibawah ini, antara lain:



Bagan 1. Bagan tahapan perancangan
Sumber : Creative At Work^[3]

Tabel 1. Tahapan *Design Thinking*

No.	Tahapan	Tahapan perancangan desain
1	<i>Understand</i>	Mencari literatur yang berhubungan dengan desain perancangan. Mencari data mengenai komunitas. Melakukan wawancara kepada perwakilan komunitas.
2	<i>Observe</i>	Pergi melakukan survey lokasi ke tempat komunitas dan mengikuti kegiatan komunitas. Mengamati <i>site</i> yang menjadi tempat komunitas. Menganalisa permasalahan yang terlihat.
3	<i>Define point of view</i>	Membuat framework dan menyesuainya dengan komunitas serta aktivitas yang dilakukan oleh komunitas tersebut.
4	<i>Ideate</i>	Menganalisa permasalahan dan mencari jalan keluar dari permasalahan tersebut. Menetapkan konsep dan juga membuat alternatif-alternatif desain.
5	<i>Prototype</i>	Membuat gambar kerja dari desain akhir. Membuat gambar perspektif desain akhir.
6	<i>Implement</i>	Membuat maket desain akhir.

B. Objek Perancangan

Objek perancangan ini mengambil *site* dan menggunakan karya perancangan Tugas Akhir Arsitek oleh Jessica Felany Himawan dengan judul ‘Galeri Cerita Rakyat Jawa di Surabaya’. Memiliki luas total 13.000 m² dan terletak di ujung perempatan Jl. Raya Kedung Baruk dan Jl Ir. H. Soekarno (Merr). Dari keseluruhan luas bangunan yang dimiliki, perancangan ini akan mengambil letak di bagian lantai dasar tepatnya di bagian *main entrance* atau *lobby* dari bangunan ini hingga bagian tengah bangunan, dengan luas sekitar 1.600 m². Bagian ini diambil dengan memperhitungkan sirkulasi dalam ruangan dan juga aktivitas lain yang dimiliki dalam bangunan ini. Dengan pembagian ruangan-ruangannya sebagai berikut:

- a. *Lobby* dan resepsionis
- b. Ruang bermain *indoor*
- c. Perpustakaan dan ruang edukasi
- d. Toko permainan tradisional
- e. Ruang Media
- f. Exhibition
- g. Ruang *workshop*
- h. Ruang meeting atau ruang kumpul komunitas
- i. Toilet

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Profil Komunitas Komunitas



Gambar 1. Logo komunitas Kampoeng Dolanan
Sumber : Website Kampoeng Dolanan

Komunitas Kampoeng Dolanan merupakan sebuah wadah yang bertujuan untuk melestarikan permainan tradisional di wilayah Surabaya dan sekitarnya. Komunitas ini digerakkan oleh sekelompok pemuda dan pemudi dari Karang Taruna Kampung Kenjeran RT. 04 / RW. 02, Kelurahan Simokerto, Kecamatan Simokerto, Surabaya.^[4] Komunitas ini merupakan sebuah kampung tematik yang mengangkat tema inti permainan tradisional yang semakin jarang ditemui dan dimainkan oleh anak-anak sekarang. Dalam melestarikan permainan tradisional, Kampoeng Surabaya memilih untuk tidak mengkotak-kotaki asal permainan tradisional tersebut. Mereka memainkan setiap permainan-permainan tradisional dan belajar filosofi-filosofi menarik dari hal tersebut. Dalam menjalankan tujuannya, komunitas ini memiliki visi yang dijunjung oleh komunitas Kampoeng Dolanan adalah “Kenalkan, Mainkan, dan Lestarikan”. Dengan kegiatan komunitas yang mereka miliki, antara lain:

- a. *Cross culture*, adalah dengan mengajarkan turis atau orang asing yang mengunjungi Kampoeng Dolanan mengenai permainan tradisional asli Indonesia dan mengajak mereka untuk bermain bersama serta mengikuti kegiatan-kegiatan yang biasa dilakukan oleh Kampoeng Dolanan.
- b. *Exhibition*, dengan mengadakan pameran mengenai komunitas ini dan juga permainan tradisional yang dimiliki oleh komunitas ini.
- c. *Workshop* dolanan, adalah sebuah cara komunitas untuk mengajarkan anak-anak bagaimana membuat mainan atau kreativitas sendiri.
- d. *Dolip store*, sebuah toko berbasis online yang sedang dikembangkan oleh komunitas Kampoeng Dolanan. Mereka menjual permainan-permainan tradisional yang sudah jarang ditemukan sekarang ini.
- e. Sekolah dolanan, kegiatan yang dilakukan setiap hari Rabu malam dan disana mereka mengajarkan anak-anak mengenai pelajaran atau apapun, tanpa memaksa anak-anak untuk melakukannya
- f. *KD roadshow*, melakukan perjalanan ke sekolah, kota, maupun propinsi untuk menggiatkan permainan tradisional kepada masyarakat yang lebih luas.
- g. *Outbond* Wodowo, adalah salah satu kegiatan yang dikembangkan dan dipersembahkan oleh Kampoeng Dolanan untuk menyediakan jasa bagi masyarakat yang ingin melakukan *outbond*.
- h. Sambang kampung, salah satu cara komunikasi yang dilakukan oleh Kampoeng Dolanan yaitu dengan mengunjungi kampung-kampung lain dan bermain bersama dengan anak-anak di tempat tersebut.

- i. Sambang *event*, dengan mengunjungi kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan permainan tradisional yang tidak diadakan oleh Kampoeng Dolanan.
- j. Sambang komunitas, dengan mengunjungi komunitas lain atau dengan bersosialisasi dengan mereka sehingga dapat membentuk sebuah kegiatan kerjasama dengan komunitas tersebut.

B. Persyaratan Perancangan

• Ruang pameran

Pameran merupakan kombinasi objek yang tertata, dengan informasi dalam bentuk gambar, tipografi, dan bentuk audio-visual yang dibangun dalam bentuk permanen maupun semi-permanen, yang didesain untuk berkomunikasi^[5]. Yang perlu diperhatikan antara lain *sustainability system* dari ruang pameran tersebut, sirkulasi (kurang lebih 1700 cm untuk area jalan), tinggi mebel pameran (minimal 900 cm), keamanan, pencahayaan, akustik serta penempatan objek pameran (umum minimal 700 cm dan maksimal 2000 cm)^[6].

• Ruang kelas

Ruang kelas adalah sebuah tempat yang digunakan untuk belajar dan memiliki fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang aktivitas belajar-mengajar. Membutuhkan ruang koridor sebesar 1800 cm minimal, dengan dinding dan lantai yang mudah dibersihkan. Selain itu, kursi siswa membentuk sudut 90 derajat yang dibuat dengan sudut 45 derajat ke garis tengah papan tulis atau layer proyektor. Selain itu membuat sudut vertikal sebesar 35 derajat yang diambil dari pengelihatannya murid yang duduk di depan layar dengan garis horisontal yang paralel dengan lantai. Ruang kelas terletak di area yang mudah diakses dan dekat dengan tangga utama serta elevator dan jauh dari area yang menyebabkan kegaduhan^[7].

• Ruang *workshop*

Ruang praktek merupakan kelanjutan dari ruang kelas. Dimana ruang praktek ini hanya digunakan disaat-saat tertentu dan digunakan secara menyeluruh untuk menunjang aktivitas praktikal yang dilakukan oleh murid-murid. Kebutuhan ruang praktek merupakan hal yang penting, yang dibutuhkan dalam instansi yang memiliki pengajaran yang berhubungan dengan fisik atau teknikal. Melalui ruang praktik ini, murid diajarkan untuk dapat membuat sebuah benda atau objek sesuai dengan keinginan mereka sendiri dan tetap sesuai dengan dasar-dasar yang ada.

• Ruang kelas atau belajar

Ruang kelas adalah sebuah tempat yang digunakan untuk belajar dan memiliki fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang aktivitas belajar-mengajar. Berikut merupakan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merancang ukuran ruang kelas praktek:

- a) Jumlah murid.
- b) Peralatan yang dipakai (meliputi jumlah, ukuran, dan cara membersihkan peralatan tersebut).
- c) Furniture (meliputi jumlah dan ukuran).
- d) Ukuran dari proyek yang akan dikerjakan di dalam ruang praktek.

Sekitar 30% dari luas ruang praktek harus ditambahkan ketikan mendesain ruang praktek yang lengkap dan sesuai dengan kebutuhan belajar mengajar.

• Ruang bermain

Membuat sebuah wadah bagi komunitas yang bergerak dalam pelestarian mainan tradisional, tentunya membutuhkan tempat yang tepat untuk bermain. Bermain merupakan sebuah kegiatan yang dapat dilakukan oleh semua orang dengan berbagai macam latar belakang dan juga kepribadian. Berikut merupakan hal yang perlu diperhatikan:

a) Menggunakan open space dan menyediakan alat permainan dengan permukaan yang halus, sehingga tidak melukai anak-anak.

b) Buang, ganti atau benarkan seluruh benda atau peralatan secepat mungkin.

c) Pagari area sekitar ruang bermain sehingga anak-anak dapat bergerak dengan bebas dan bersosialisasi dengan yang lainnya.

d) Jauhkan anak-anak dari pecahan kaca dengan menggunakan kawat, rel penjaga atau trails.

e) Jauhkan ruang bermain dari penyakit, tumbuhan berbahaya atau binatang.

f) Jauhkan seluruh benda yang tajam dan ujung furniture dengan menggunakan pad atau membuatnya menjadi tumpul.

- Toko

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam mendesain sebuah toko, antara lain bagian muka toko, *signage*, penyajian produk, kualitas udara, akustik, sirkulasi, dan juga penataan produk.

C. Tinjauan Permainan Tradisional

Berikut merupakan beberapa permainan tradisional yang dimainkan oleh Kampong Dolanan, antara lain:

- *Boi-boian*

Boi-boian merupakan permainan tradisional yang dapat dimainkan baik oleh anak laki-laki dan juga anak perempuan, mereka sering memainkannya pada sore hari. Permainan ini hampir sama dengan permainan *bowling*, dimana pemain harus melempar bola ke sasaran yang akan dituju. Untuk membuat bola, bisa menggunakan kertas yang digulung kemudian diikat dengan karet gelang atau menggunakan bola kasti (bila ada). Setelah itu, pemain mengumpulkan pecahan-pecahan genteng atau batu yang datar yang kemudian disusun menjadi piramida.^[8]

- *Dakon*

Congklak atau *dakon* adalah permainan sederhana yang mengasah daya nalar anak. Pada umumnya papan *dakon* terbuat dari kayu dan plastik dan sejenis cangkang kerang yang digunakan sebagai biji *dakon* dan jika tidak ada, kadangkala juga digunakan biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan. Permainan *dakon* ini menggunakan papan permainan yang memiliki 14 lubang dan dua lubang besar yang berada di ujung atas dan bawah. Setiap tujuh lobang kecil di sisi pemain dan lobang besar di sisi bawahnya dianggap sebagai milik sang pemain. Permainan ini hanya bisa dimainkan oleh dua orang.

- *Egrang*

Merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat digemari oleh masyarakat Jawa Timur. Permainan ini menggunakan alat yang terbuat dari dua batang bambu sepanjang 208 cm, dengan injakan kaki 30 cm^[9]. Permainan ini sering dilakukan oleh anak laki-laki, meskipun sekarang sudah banyak anak-anak perempuan yang juga menjajal permainan ini.

- *Engklek*

Permainan *Engklek* (dalam bahasa Jawa), yang istilahnya juga populer digunakan di dalam Bahasa Indonesia, atau permainan *Setatak* istilah yang populer dipergunakan di kota Pekanbaru merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang digambar di atas tanah. Permainan ini mempunyai banyak nama atau istilah lain.

- Kotak pos

Permainan ini cukup sering dimainkan oleh anak-anak hingga dewasa. Permainan ini termasuk permainan kelompok yang membutuhkan beberapa orang untuk bermain. Dengan duduk melingkar dan saling menelungkupkan tangan satu sama lain, permainan ini dimulai dengan menumpuk tangan bergantian. Selain itu, permainan ini memiliki lagu '*kotak pos belum diisi, mari kita isi dengan isi-isian, mbak oo minta hurup apa....*'.^[10]

- Lompat tali

Untuk bermain permainan ini dibutuhkan minimal 4 anak. Pertama harus ada dua pemain yang jaga. Dan yang jaga ini yang memegang karet di kedua belah sisi yang saling berhadapan. Pemain yang tidak jaga harus melompati karet tersebut. Biasanya untuk menentukan siapa yang jaga dilakukan hompimpa. Kemudian permainan dimulai dari lompat yang karetnya diletakan di bawah pinggang, Dibagian ini pemain tidak boleh menyentuh karetnya, kalau menyentuh maka dia harus jaga^[10].

- Tarik tambang

Permainan tarik tambang adalah permainan yang melibatkan dua regu, dengan 5 atau lebih anggota pemain tiap-tiap regunya. Dua regu bertanding dari dua sisi yang berlawanan, dan semua pemain memegang erat sebuah tali tambang. Dua regu saling berhadap-hadapan. Di tengah-tengah terdapat pembatas diantara kedua regu yang berupa garis pemisah. Masing-masing regu memegang erat sebuah tali tambang berdiameter $\pm 1,5$ inchi, yang terbuat dari bahan rami goni ataupun plastik. Masing-masing berupaya menarik tali tambang tersebut dengan sekuat mungkin agar regu lawan melewati garis pembatas. Regu yang tertarik melewati garis pembatas dinyatakan kalah^[11].

- *Patelele*

Patelele adalah permainan anak-anak dengan menggunakan tongkat kayu. Dalam permainan ini, terdapat 2 buah tongkat. Tongkat yang pertama sebagai tongkat pemukul dan tongkat kedua sebagai tongkat yang dipukul. Cara bermainnya, menentukan kelompok mana yang lebih dahulu memukul tongkat setelah itu salah satu dari kelompok terpilih meletakkan tongkat yang akan dipukul di atas 5 bata yang sudah disusun. Kemudian tongkat yang berada di atas bata salah satu bagian ujungnya dipukul, sehingga tongkat terlempar. Beri tanda dan ukur jarak dari bata ke tanda tempat tongkat terlempar. Kemudian dilanjutkan oleh kelompok lain. Kelompok yang lemparan tongkatnya paling jauh, maka kelompok itu yang dinyatakan menang^{[12][13]}.

- *Gasing*

Gasing merupakan permainan tradisional yang cukup populer di kalangan masyarakat melayu Riau. Untuk bisa berputar, mainan *gasing* diputar cepat terlebih dahulu dengan bantuan tali khusus. Mainan *gasing* terbuat dari kayu keras. Biasanya kayu yang dipilih untuk membuat *gasing* adalah

kayu kemuning, merbau, rambai, dan durian. Potongan kayu ini kemudian dikikis dan dibentuk sehingga membentuk seperti *gasing*^[14].

- *Gobak sodor*

Permainan gobak sodor ataupun biasa orang kenal dengan galah asin atau galasin di Indonesia sudah terkenal dari dulu sampai sekarang. Permainan asli Indonesia ini banyak dimainkan karena memiliki cara bermain dan manfaat yang bagus. Berasal dari kata gobak dan sodor yang memiliki arti bergerak dengan bebas dan tombak. Permainan tradisional ini pertama kali mulai terkenal di wilayah pulau Jawa tepatnya dari daerah Yogyakarta, dan dilakukan oleh prajurit di zaman kerajaan sebagai latihan perang melawan musuh untuk melatih keterampilan. Sekarang latihan tersebut dijadikan sebagai permainan yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari tiga hingga lima orang. Agar memenangkan permainan ini, pemian tidak boleh ada yang tertangkap oleh penjaga, dan seluruh lawan harus selamat selama proses bolak-balik dalam area garis yang sudah ditentukan pada awal permainan^[15].

IV. KONSEP PERANCANGAN

Perancangan interior bagi komunitas Kampoeng Dolanan di Surabaya ini dimulai dengan analisis kebutuhan dan juga keinginan dari anggota komunitas dan juga komunitas itu sendiri. Hal ini dilakukan dengan melakukan wawancara dengan ketua komunitas Kampoeng Dolanan, serta mengikuti salah satu kegiatan yang dimiliki oleh komunitas tersebut. Dari hal tersebut, terdapat informasi-informasi yang dijadikan sebagai batasan-batasan desain. Selain melakukan wawancara dengan komunitas tersebut, hal lainnya yang dilakukan antara lain melakukan analisis kelebihan dan kekurangan dari tiga tipologi yang sesuai dengan perancangan ini (Tokyo Toy Museum, Area Wisata Komunitas Hong Bandung, Museum Kolong Tangga Yogyakarta). Selain hal itu, analisis terhadap permainan tradisional sendiri juga menjadi salah satu proses yang dilakukan selama *programming*.

Kelebihan dan kekurangan yang didapatkan dari analisis-analisis selama *programming* menghasilkan beberapa kesimpulan yang menjadi latarbelakang dari terbentuknya konsep perancangan ini, antara lain:

- Karakteristik anak. aktif dan eksploratif; memiliki rasa ingin tau yang tinggi; logis dan menyukai kegiatan fisik; membutuhkan komunikasi dengan sesama.
- Karakteristik permainan tradisional. Membutuhkan aktivitas fisik; mengajarkan kerjasama, kejujuran, kekompakkan, dan keuletan; dan dianggap kuno.
- Aktivitas Kampoeng Dolanan. Sekolah dolanan; gotong royong dolanan; festival dolanan; dan roadshow dolanan.
- Karakteristik komunitas. Sederhana; apa adanya; dan mengutamakan aktivitas yang dimiliki.

Dari latarbelakang itulah terbentuklah konsep perancangan ini yang disebut konsep KML, yang merupakan kependekan dari 'Kenalkan, Mainkan, dan Lestarikan'. Konsep ini terilhami dari misi yang dibawah oleh komunitas dan diekstrak ke dalam rumah komunitas ini, antara lain:

- Kenalkan, memperkenalkan permainan tradisional melalui

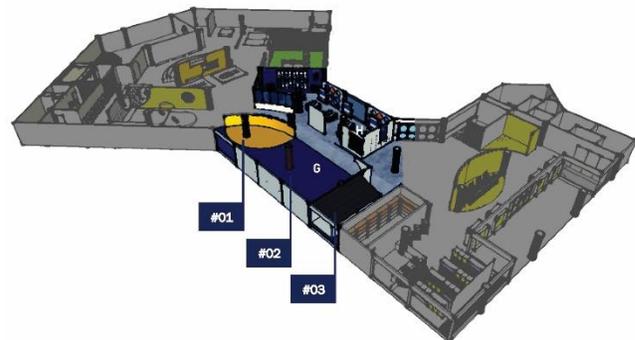
berbagai macam hal mulai dari 2D (poster, foto), benda aslinya, hingga bagaimana cara memainkannya dan yang termasuk dalam area ini antara lain: *lobby*, *small office*, toko mainan (*dolip store*), dan juga ruang media.

b.



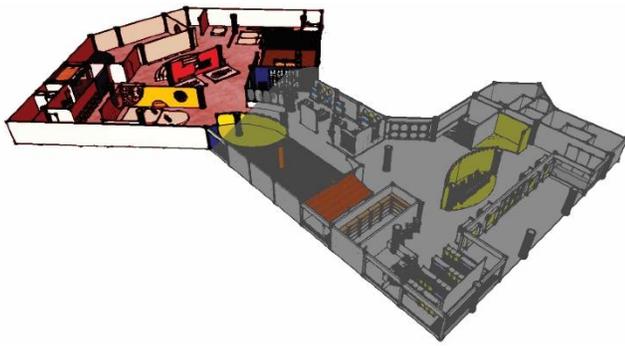
Gambar 2. Area Kenalkan, ditandai dengan warna kuning

- Mainkan, memainkan secara langsung permainan tradisional baik secara sendiri maupun berkelompok. Yang termasuk dalam area ini antara lain: ruang bermain dan juga ruang *workshop*. Di ruang bermain, terdiri dari tiga zona, yaitu zona pertama untuk permainan kelereng, yoyo, dan juga *gasing*. Zona kedua untuk permainan seperti bakiak, petak umpet, dan permainan berlarian lainnya. Sedangkan zona ketiga digunakan untuk permainan yang dilakukan sambil duduk-duduk, seperti *dakon*, masak-masakan.



Gambar 3. Area Mainkan, ditandai dengan warna biru

- Lestarikan, melestarikan serta merawat permainan tradisional (baik berupa bendanya maupun proses bermainnya) bersama dengan seluruh kalangan masyarakat. Yang termasuk area ini antara lain: ruang pameran, ruang edukasi, dan juga ruang komunitas.



Gambar 4. Area Lestarikan, ditandai dengan warna merah

Suasana yang ingin dimasukkan dalam keseluruhan ruangan adalah suasana yang hangat seperti keluarga tetapi juga dapat memberikan nuansa ceria yang sesuai dengan karakteristik anak-anak. Melalui Batasan tersebut, diambillah beberapa warna berikut untuk digunakan dalam perancangan, antara lain:



Gambar 5. Skema warna yang digunakan

Penggunaan warna hangat sangat terasa dalam perancangan ini, dengan skema warna yang kebanyakan menggunakan warna hangat, dan juga seluruh dinding yang dicat dengan menggunakan warna krem, menjadikan suasana yang nyaman dan juga hangat dalam perancangan ini. Penggunaan warna pastel dengan berbagai jenis warna ini merupakan salah satu bentuk untuk memberikan kenyamanan mata bagi pengunjung dan juga bagi benda yang dipamerkan. Karena bentuk dan juga ukuran dari benda permainan tradisional memiliki ukuran yang kecil (dan kebanyakan menggunakan warna kayu), penggunaan warna yang lebih pudar akan memberikan kelegaan pada benda yang dipajang itu sendiri, meskipun masih tetap menggunakan warna yang beragam. Warna yang beragam ini menandakan keceriaan anak-anak atau keaktifan mereka dalam beraktivitas dan juga warna pastel yang menandakan karakteristik dari permainan tradisional yang dianggap kuno.



Bagan 2. Kebutuhan ruang dan alasannya.

Bagan diatas merupakan terusan dari konsep perancangan KML (Kenalkan, Mainkan dan Lestarikan), dimana dari ketiga poin konsep tersebut akhirnya dihasilkan enam ruangan yang perlu dan penting dalam Omah Dolanan (nama lain dari rumah komunitas Kampong Dolanan) tersebut. Selain diteruskan dalam pembentukan kebutuhan ruang tersebut, konsep KML juga tertuang dalam organisasi ruang yang ada di dalam Omah Dolanan, antara lain:

1. Area kenalkan, merupakan area pertama yang dimiliki oleh Omah Dolanan. Area ini akan memperkenalkan pengunjung mengenai permainan tradisional dan juga mengenai komunitas serta Omah Dolanan ini, baik melalui poster, foto, dan juga melalui teknologi canggih. Dan yang termasuk dalam area ini adalah *lobby*, ruang media, toko dolanan, dan juga *small office*.
2. Area mainkan, merupakan area setelah area kenalkan. Area ini memperkenalkan permainan tradisional dengan cara memainkannya hingga bagaimana caranya membuat permainan itu sendiri. Dan yang termasuk dalam area ini antara lain ruang bermain dan juga ruang *workshop*.
3. Area lestarikan, merupakan tempat untuk melestarikan permainan tradisional, baik berupa benda aslinya, melalui buku hingga bagaimana cara memainkan permainan tersebut. yang termasuk dalam area ini antara lain ruang pameran, ruang edukasi atau perpustakaan, dan juga ruang komunitas itu sendiri (sebagai komunitas yang ikut melestarikan permainan tradisional itu sendiri).

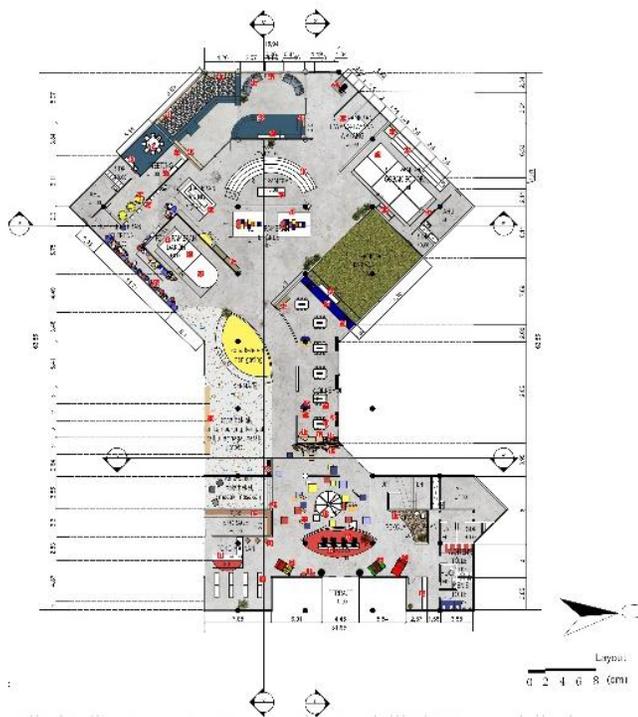
Jadi garis besarnya adalah sebagai berikut :



Bagan 3. Alur Pengunjung

V. IMPLEMENTASI PADA INTERIOR

A. Layout Perancangan



Gambar 6. Layout perancangan

Kesan sederhana dapat dilihat dari penggunaan material yang ada di dalam perancangan ini. Dimana kebanyakan menggunakan *polished concrete* dan hanya pada beberapa bagian menggunakan bahan lain seperti *artgrass*, *decal sticker*, karpet, dan juga menggunakan *rubber floor*. Penggunaan bahan yang tidak terlalu mahal digunakan untuk menyesuaikan dengan sifat komunitas yang sederhana dan juga perekonomian komunitas yang masih mandiri. Walau menggunakan material yang minim, keselamatan anak-anak masih menjadi nomor satu, sehingga penggunaan material lantai yang empuk pada ruang bermain, ruang pameran, zona egrang, dan juga ruang edukasi menjadi sebuah pilihan yang diaplikasikan dalam perancangan ini.

Resepsionis di dalam Omah Dolanan ini memiliki jumlah 2, yaitu dibagian belakang dan juga bagian depan (*main entrance*). Hal ini dikarenakan area perancangan merupakan salah satu jalur beraktivitas dari gedung ini. Dan dibagian belakang dari area perancangan, terdapat transportasi vertikal dalam gedung (*lift*), maka dari itu penambahan resepsionis kedua dibagian belakang untuk menanggulangi adanya pengunjung yang masuk dari area tersebut.

B. Perspektif Ruangan

Main entrance merupakan bagian utama yang dilihat oleh pengunjung ketika ingin berkunjung. Dengan menggunakan warna yang beragam dan dihiasi dengan jendela-jendela dengan berbagai ukuran dan juga menggunakan kaca berwarna merupakan salah satu hal menarik yang ditawarkan oleh Omah Dolanan.



Gambar 7. Perspektif *main entrance*

Desain *main entrance* menggunakan warna palet yang juga digunakan di dalam ruangan. Tampak dari luar terdapat tulisan Omah Dolanan yang terbuat dari *lightbox* menghiasi bagian dinding atas dari *main entrance* ini. Selain itu dari luar terlihat seperti bangunan biasa dengan warna warni yang menghiasinya memperlihatkan bahwa omah dolanan dibangun untuk anak-anak. Setelah memasuki *lobby* atau resepsionis, pengunjung memiliki beberapa pilihan antara lain menuju ke ruang media, toko mainan, atau langsung menuju ke ruang bermain atau ruang *workshop*. Di *lobby* atau resepsionis ini terdapat tempat tunggu khusus untuk anak-anak, yaitu berupa tempat duduk dalam bentuk mobil-mobilan. Bagian *lobby* ini terdapat empat kakak administrasi yang dapat membantu pengunjung dalam melakukan pembelian tiket maupun menjawab pertanyaan dan juga informasi seputar komunitas Kampoeng Dolanan dan juga mengenai Omah Dolanan sendiri. Di bagian ini juga dilengkapi dengan *e-ticketing*, sehingga pengunjung dapat *menge-print* sendiri tiket yang telah mereka beli secara online.



Gambar 8. Perspektif *lobby* atau resepsionis

Sedangkan untuk toko mainan, terletak tepat di sebelah atas dari *lobby* (masuk dari *main entrance*). Toko mainan ini merupakan perwujudan fisik dari Dolip Store yang dikelola oleh komunitas Kampoeng Dolanan dan menjual berbagai macam permainan tradisional yang dimiliki oleh Indonesia. Namun di sini, toko ini juga menjual kebutuhan *workshop* yang ada di dalam Omah Dolanan ini. Toko mainan ini juga dilengkapi dengan gudang penyimpanan, yang dapat digunakan untuk menyimpan berbagai macam permainan tradisional baik yang akan dipajang di ruang pameran atau yang akan dijual di Dolip Store.



Gambar 9. Perspektif toko mainan

Gambar 10. Perspektif ruang media dan sudut sekolah dolanan

Sedangkan ruang media merupakan ruangan yang digunakan untuk memperkenalkan permainan tradisional melalui bentuk 2D. Pengenalan awal ini dimulai dengan pengenalan melalui media elektronik seperti LCD *touchscreen*, kemudian dilengkapi juga dengan poster dan foto mengenai permainan tradisional. Di ruang media, semua permainan tradisional dikenalkan dengan media yang lebih *modern*, sehingga pengunjung dapat memanfaatkan area ini untuk mengetahui permainan tradisional yang ada di Indonesia secara menyeluruh. Selain itu, ada sebuah sudut yang memperkenalkan aktivitas Sekolah Dolanan, yang dimiliki oleh Komunitas Kampoeng Dolanan. Dimana aktivitas ini merupakan aktivitas mingguan yang selalu diadakan oleh komunitas dengan menggunakan peralatan dan juga lingkungan yang apa adanya. Dimana di sini, anak-anak akan diajarkan mengenai pelajaran sekolah, pelajaran budi pekerti, dan juga pelajaran lainnya yang tidak dimengerti oleh anak-anak. Dan kegiatan ini diadakan secara terbuka dan tidak memungut biaya.

Setelah melewati area kenalkan, area mainkan dilengkapi dengan ruang bermain dan juga ruang *workshop* yang dapat didatangi oleh siapa saja. Di dalam ruangan ini akan dijaga oleh minimal tiga orang setiap ruangnya, dan bertugas untuk mengawasi dan mengajari anak-anak yang sedang bermain ataupun melakukan *workshop*. Ruang bermain dibagi menjadi tiga zona, yaitu zona bermain dakon (aktivitas sedikit), zona bermain dengan aktivitas yang banyak (seperti bakiak, *petak umpet*, ular naga), zona bermain gasing, dan kelereng (aktivitas sedang).





Gambar 11. Perspektif ruang bermain, zona aktivitas banyak (atas) dan ruang workshop (bawah)

Memasuki area lestarian, ruang pameran ini dibagi menjadi tujuh zona, yaitu zona bakiak, zona kelereng, zona gasing, zona permainan lain, zona layang-layang, zona gobak sodor, zona egrang, dan zona engklek. Keseluruhan zona merupakan berbagai permainan tradisional yang sering dimainkan oleh komunitas Kampong Dolanan. Untuk zona dakon, kelereng, permainan lain, dan juga layang-layang, pengunjung hanya bisa melihat dan mengamati saja. Tetapi untuk zona lainnya pengunjung dapat memainkannya langsung di tempat. Hal ini dikarenakan di benda yang digunakan untuk bermain telah disediakan di ruang bermain. Zona dakon diperlihatkan dengan sebuah ruangan dekat dengan zona kelereng, zona ini hanya terdiri dari beberapa papan dakon dengan berbagai bentuk dan dari berbagai tempat.

Pada zona kelereng, ditempatkan beberapa jenis dan macam kelereng yang terdapat di Indonesia. Karena ukurannya yang cukup kecil dan juga untuk keamanan anak-anak, maka di zona ini kelereng diletakkan di dalam sebuah kotak akrilik transparan, yang diisi dengan empat kelereng tiap kotaknya. Dalam kotak itu diletakkan kelereng-kelereng yang susah atau jarang ditemukan di masyarakat. Di zona ini juga ditandai dengan banyaknya bola-bola warna warni yang digunakan untuk merepresentasikan bentuk kelereng yang bulat dan juga warna-warni untuk memperlihatkan keanekaragaman jenis kelereng yang dimiliki di Omah Dolanan ini.



Gambar 12. Perspektif ruang pameran, zona bakiak (atas) dan zona kelereng (bawah)

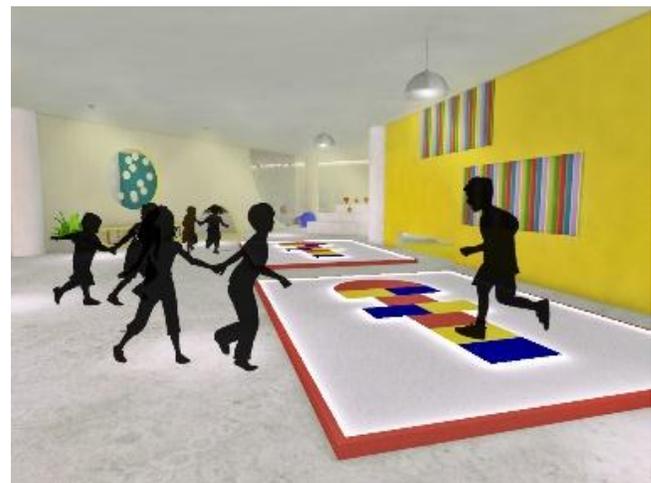




Gambar 13. Perspektif ruang pameran, zona gasing (atas) dan zona permainan lain (bawah)

Zona gasing memiliki beberapa *gasing* dengan bentuk yang beraneka ragam dan didatangkan dari berbagai kota yang ada di Indonesia. *Gasing* merupakan permainan terkenal baik di Indonesia, maupun di luar negeri, tetapi di Omah Dolanan ini, hanya *gasing* yang sering ditemui di Indonesia saja yang dipajang dengan ditancapkan pada lubang yang telah disediakan dan dibuat khusus ukuran *gasing* tersebut, sehingga tidak merusak *gasing*. Sehingga, *gasing-gasing* tersebut dapat diletakkan dengan posisi berdiri dan tidak dapat diambil oleh anak-anak karena, pada bagian bawah *gasing* diberi senar transparan yang diikat. Sehingga anak-anak tidak dapat membawa *gasing* tersebut ke tempat-tempat lainnya.

Sedangkan untuk zona permainan lain adalah zona yang memamerkan permainan tradisional yang pernah terkenal dulunya seperti dorong roda, bakiak, mobil-mobilan, yoyo, bedhil-bedhilan, wayang, dan juga kendaraan dari kayu. Semua benda permainan tersebut dipajang di zona permainan lain dan diganti secara berkala setiap tiga bulan sekali dengan permainan tradisional lainnya yang ada di Indonesia. Hal ini dikarenakan banyaknya permainan tradisional Indonesia yang perlu dipajang, sehingga akan diganti secara berkala. Seluruh bagian bawah dari permainan ini diberi senar transparan sehingga tidak dapat dibawa ke tempat lainnya. Selain itu, ada beberapa mainan yang diletakkan di dalam kaca, karena bentuknya yang rapuh dan ukurannya yang terlalu besar. Sehingga diletakkan di bagian tengah dari zona permainan lain.



Gambar 14. Perspektif ruang pameran, zona permainan lain (atas) dan zona engklek (bawah)

Zona engklek terdiri dari dua *stage* permainan engklek yang dibuat khusus dan memiliki sensor. Untuk setiap anak-anak yang naik ke atas *stage* ini, akan mengeluarkan lagu anak-anak tradisional, dan setiap gerakan yang terjadi di papan engklek tersebut, maka lampu dari setiap papan akan menyala sesuai dengan warna papan tersebut. Sehingga permainan engklek ini bisa jadi seperti permainan *Dance Revolution*, yang sekarang ini menjadi permainan *modern* yang disukai oleh seluruh anak-anak. Zona ini hanya menyediakan dua *stage* permainan engklek, sehingga hanya dapat digunakan bermain oleh kurang lebih belasan anak-anak setiap kali mainnya. Untuk jaga-jaga, jika ada kerusakan dan lainnya, maka disini akan ada satu kakak komunitas yang berjaga-jaga.

Untuk zona gobak sodor, selain dapat digunakan sebagai tempat bermain gobak sodor, lapangan ini juga bisa digunakan untuk bermain permainan lainnya, seperti sepak bola kampung dan juga permainan lainnya yang membutuhkan area yang cukup besar. Zona gobak sodor juga sudah dilengkapi dengan tempat penyimpanan gawang kecil, papan skor, dan juga tempat duduk berundak. Sehingga pengunjung dapat menikmati permainan tanpa takut ketinggalan satu langkah pun. Sedangkan untuk zona egrang, ruangan ini dikelilingi oleh *upholstered wall panel* untuk mencegah adanya korban luka ketika menggunakan *egrang*. Selain itu, *egrang* yang disediakan berukuran normal, sehingga masih aman jika

digunakan untuk bermain oleh anak-anak dan juga sesuai dengan ketinggian dari tempat ini, yaitu tiga meter dari lantai. Oleh karena itu, tidak disediakan egrang dengan ukuran tinggi di dalam zona *egrang* ini. Di sini akan dijaga oleh dua kakak komunitas, yang juga akan memberitahukan cara bermain *egrang* dan memastikan anak-anak tidak terluka ketika berada di zona ini.

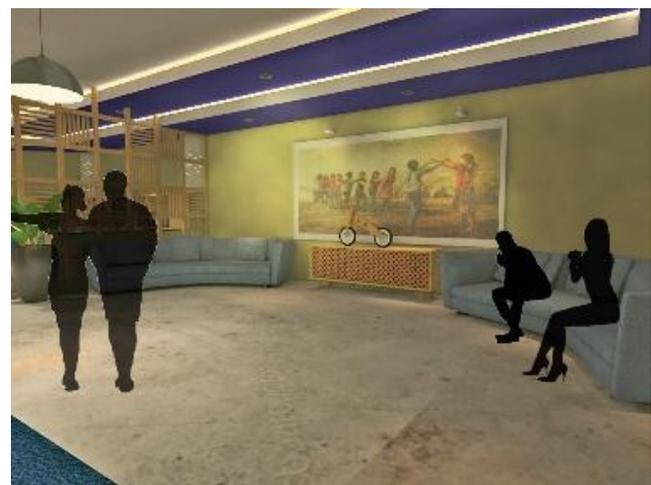


Gambar 15. Perspektif ruang pameran, zona gobak sodor (atas) dan zona egrang (bawah)

Selain ruang pameran, area lestarikan ini juga memiliki ruang edukasi atau perpustakaan. Di ruangan ini dilengkapi dengan kolam busa, yang berisi balok-balok busa yang pastinya kedalaman dair kolam busa dan juga ukurannya balok busa serta material balok busanya merupakan hal yang aman bagi anak-anak. Ruang edukasi ini dilengkapi dengan berbagai macam permainan yang bisa dimainkan dengan sukanya oleh anak-anak. Jadi ruang edukasi ini tidak mengajarkan anak untuk belajar melalui buku saja, tetapi juga melalui bermain langsung dan atau belajar sambil bermain. Dan seluruh permainan yang terdapat di dalam ruang edukasi ini, tidak dapat dibawa ketempat lainnya. Di ruangan ini dijaga oleh tiga kakak komunitas yang dapat memberikan pengarahan kepada pengunjung mengenai area-area buku dan juga menjaga anak-anak ketika bermain di kolam busa yang ada di dalam area ini.

Selain itu, di ruangan ini juga disediakan area untuk orang tua, sehingga mereka dapat duduk dengan santai sambil melihat anak-anak mereka bermain dan membaca di ruang edukasi ini. Selain itu, ruang edukasi ini juga memiliki era yang dapat digunakan untuk *lesehan*, sehingga anak-anak dapat membaca sambil tiduran, duduk di lantai, dan juga lainnya. Karena ruangan ini dirancang bukan untuk suatu kegiatan formal, tetapi digunakan untuk memberikan nuansa

santai dan juga nyaman sehingga baik anak-anak maupun orangtua dapat menggunakan tempat ini dengan leluasa.



Gambar 16. Perspektif ruang edukasi atau perpustakaan

Setelah melewati keseluruhan ruangan dan zona yang ada di Omah Dolanan, pengunjung dapat meninggalkan Omah Dolanan dengan melalui jalan yang dilaluinya ketika menuju ke ruang pameran. Pengunjung akan melewati ruang workshop dan juga ruang media untuk menuju ke luar (pintu keluar berada di bagian samping bawah (dari *main entrance*). Omah Dolanan dilengkapi dengan dua pintu masuk dan satu pintu keluar di bagian samping. Selain itu, untuk menjaga keamanan dan juga kekaduahan di dalam Omah Dolanan, akan ada dua hingga tiga kakak komunitas yang berotasi ke seluruh ruangan yang ada di Omah Dolanan ini, yang bertugas untuk memastikan tidak adanya anak-anak atau pengunjung yang terluka, tidak ada benda permainan yang rusak ataupun hilang, dan juga menjaga keamanan serta ketertiban di Omah Dolanan. Untuk membedakan mana kakak komunitas dan juga pengunjung, setiap kakak komunitas akan menggunakan rompi berwarna kuning, yang dapat dilihat dengan jelas dari berbagai tempat.

VI. KESIMPULAN

Sebagai rumah komunitas Kampong Dolanan, yang digunakan untuk memfasilitasi seluruh aktivitas yang dimiliki oleh komunitas, dibuatlah perancangan ini. Perancangan ini ingin mengajak seluruh kalangan masyarakat untuk bergabung

bersama dengan komunitas Kampoeng Dolanan untuk melestarikan permainan tradisional Indonesia, perancangan ini ingin mengajak masyarakat melihat sisi lain dari permainan tradisional yang dikenal sebagai permainan yang kuno, dengan memperkenalkannya sebagai sebuah permainan yang masih bisa bertahan bahkan disaat perkembangan jaman seperti saat ini. Salah satunya adalah dengan mengemasnya dalam sebuah perancangan yang *modern* dan ceria (dengan pemilihan warna yang beraneka ragam), sehingga anak-anak dan juga orangtua dapat menikmatinya dengan baik dan menarik. Selain itu, perancangan ini juga menjawab seluruh permasalahan yang sebelumnya telah dipaparkan di bab pertama dalam jurnal ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Mustafa Sam, sebagai Ketua Komunitas Kampoeng Dolanan, yang telah memberikan waktu dan tempatnya untuk tempat *survey* perancangan ini. Selain itu, kepada Laksmi K. Wardani sebagai pembimbing I dan juga M. Taufan Rizqi sebagai pembimbing II, yang telah membimbing mulai dari awal tahap perancangan ini hingga akhir. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada orangtua, dan juga kakak yang telah memberikan semangat moral dan juga rohani, sehingga perancangan ini dapat selesai sampai akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fitriani. "Penelitian: ini 10 Bahaya Gadget bagi Anak di bawah usia 12 Tahun". The Asian Parent. n.d. Maret, 2018
<<https://id.theasianparent.com/10-bahaya-penggunaan-gadget-pada-anak/>>
- [2] Adelaide. "Melalui Komunitas Hong, Zaini Alif Lestarkan Permainan Tradisional". Detik News. 2015. Maret, 2018
<https://news.detik.com/internasional/3087069/melalui-komunitas-hong-zaini-alif-lestarikan-permainan-tradisional>
- [3] Naiman, Linda. "How Design Thinking Adds Value to Innovation". Creative At Work. 2016. Maret, 2018
<<https://www.creativityatwork.com/2016/07/18/how-design-thinking-adds-value-to-innovation/>>
- [4] Karang Taruna Kampoeng Dolanan. "Tentang Kami". Kampoeng Dolanan Surabaya Blogspot. 2017. Maret, 2018
<<https://kampoengdolanansby.blogspot.com/>>
- [5] Locker, P. 2011. Basic Interior Design 2nd : Exhibiton Design. Switserland : Ava Publishing SA.
- [6] Glasgow Museums Display Guidelines : A Practical Guide for Exhibitions. Skotlandia : Glasgow City Council, Maret, 2018
<https://www.britishcouncil.in/sites/default/files/guidelines_for_museum_display.pdf>
- [7] "Classroom Design Standard". .1 : MKTHINK, 2015.
- [8] Jenny. " Bermain Boi-Boian Bersama Teman". Permainan Tradisional Indonesia. 2015. Maret, 2018
<<http://www.permainan-tradisional.com/2015/01/bermain-boi-boian-bersama-teman.html>>
- [9] Hamzuri. "Permainan Tradisional Indonesia E-book". Jakarta : Indonesia Heritage Digital Library, 2013.
- [10] "Permainan Anak Lompat Tali". Mainan Tradisional Wordpress. 2013. Maret, 2018
<<https://mainantradisionalindonesia.wordpress.com/2013/12/18/permainan-anak-lompat-tali/>>
- [11] Anak Masa 90-an. "Permainan Tarik Tambang. Anak Masa 90-an. 2016. Maret, 2018
<<http://www.anakmasa90an.com/2016/01/permainan-tarik-tambang.html>>
- [12] Dewi, Siska. "Patil Lele (Permainan Anak-anak)". Kompasiana. 2015. Maret, 2018
<https://www.kompasiana.com/siskaanc/patil-lele-permainan-anak-anak_5510ca24813311583bbc6cec>
- [13] Nestia, Vany. "Seru dan Mendidik, Ini Permainan Tradisional Jawa Timur yang Moms Bisa Ajarkan Pada Anak". Mommy Asia. 2018. Maret, 2018
<<https://mommyasia.id/4289>>
- [14] Suriana, Neti. "Gasing, Permainan Tradisional Melayu". Permainan Tradisional Indonesia. 2014. Maret, 2018
<<http://www.permainan-tradisional.com/2014/11/gasing-permainan-tradisional-melayu.html>>
- [15] Porosbumi. "Ini Dia Sejarah, Cara Bermain dan Manfaat Permainan Gobak Sodor yang Jarang Orang Ketahui". 2018. Maret, 2018
<<https://porosbumi.com/permainan-gobak-sodor/>>