

Museum Permainan Tradisional Nusantara di Surabaya

Ivy Felita Caroline dan Samuel Hartono
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 ivyfelita1107@gmail.com; samhart@petra.ac.id



Gambar 1.1 Perspektif *bird eye view* Museum Permainan Tradisional Nusantara di Surabaya

ABSTRAK

Museum Permainan Tradisional Nusantara di Surabaya merupakan sarana wisata dan edukasi untuk memperkenalkan kembali budaya permainan tradisional yang sudah mulai pudar dan ditinggalkan. Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang harus dilestarikan tetapi di masa kini mulai tergeser oleh permainan modern di dalam gadget. Upaya untuk merespon isu tersebut direalisasikan pada area utama dalam museum yang terdiri dari ruang pameran dan area bermain. Ruang pameran dipisahkan menjadi 5 massa utama berdasarkan asal daerah permainan yang diwakilkan oleh 5 pulau besar di Indonesia untuk mempermudah pengunjung dalam mengenali jenis permainan. Display ruang pameran disajikan secara interaktif dengan memanfaatkan fitur *Augmented Reality* melalui kamera *gadget* pengunjung. Fitur tersebut kemudian dipadukan dengan diorama patung berpose, sehingga pengunjung dapat mengenal jenis dan cara bermain secara nyata maupun virtual. Setelah itu, pengunjung juga diberi kesempatan untuk mencoba permainan tradisional di area bermain yang sudah dipisahkan berdasarkan karakter permainan. Untuk merespon masalah desain yang ada, maka

digunakan pendekatan simbolik dan pendalaman karakter ruang berdasarkan tipologi-tipologi permainan tradisional lalu dipadukan dengan konsep nusantara untuk mencerminkan fungsi dan ciri khas museum permainan tradisional nusantara.

Kata Kunci : Interaktif, Karakter Ruang, Museum, Nusantara, Permainan Tradisional, Simbolik

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia kaya akan berbagai keanekaragaman yang beberapa diantaranya telah menjadi suatu warisan budaya, salah satunya adalah budaya permainan tradisional. Permainan tradisional mengandung unsur-unsur budaya lokal dan memiliki banyak manfaat baik secara fisik maupun non fisik. Jenis permainan tradisional sangat beragam dan setiap permainan

umumnya memiliki manfaat dalam beberapa aspek seperti aspek kognitif, motorik, dan interaksi sosial. (Iswinarti, 2017)

Namun, seiring dengan perkembangan zaman, budaya permainan tradisional ini mulai pudar dan tergeser oleh keberadaan teknologi melalui munculnya berbagai permainan modern dalam *gadget*. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah wadah yang dapat memperkenalkan kembali budaya permainan tradisional yang disesuaikan dengan perkembangan zaman agar lebih relevan dengan kondisi yang ada dan dapat diminati oleh berbagai kelompok masyarakat.

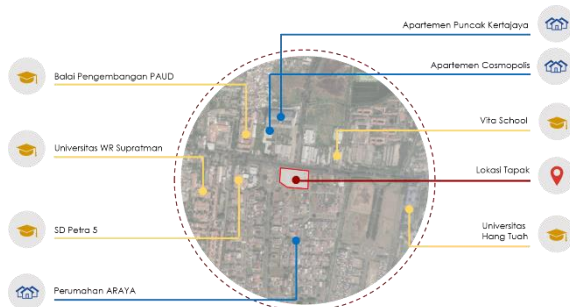
1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam desain Museum Permainan Tradisional Nusantara di Surabaya ini adalah bagaimana desain museum mampu memperkenalkan kembali berbagai macam permainan tradisional secara interaktif dan relevan dengan masa kini tanpa menghilangkan esensi dari permainan tradisional tersebut.

1.3. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk menjadi wadah dalam melestarikan budaya permainan tradisional yang sudah ditinggalkan sekaligus menjadi sarana wisata dan edukasi bagi kelompok masyarakat tertentu.

1.4. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.2 Data Eksisting Tapak
Sumber : Dokumentasi pribadi

Tapak berlokasi di Jalan Arif Rahman Hakim, Kecamatan Sukolilo, Surabaya. Lokasi tapak berdekatan dengan beberapa instansi pendidikan dan bangunan residensial, sehingga cocok dengan target pengunjung yaitu kelompok pelajar dan keluarga.



Gambar 1.3 Lokasi Tapak
Sumber: petaperuntukan.cktr.web.id

Data dan Peraturan Bangunan:

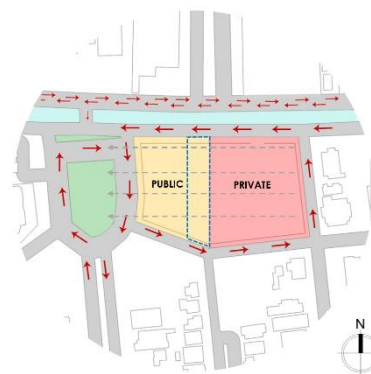
Luas Lahan	: ± 15.482 m2
KDB maksimal	: 50%
KLB maksimal	: 1,5
KDH minimal	: 10%
Tinggi bangunan maksimal	: 15 meter
GSB (depan & kiri)	: 3 meter
GSB (belakang & kanan)	: 3 meter



Gambar 1.4 Situasi Sekitar Tapak
Sumber: Dokumentasi Pribadi

2. DESAIN BANGUNAN

2.1 Analisa Tapak & Zoning

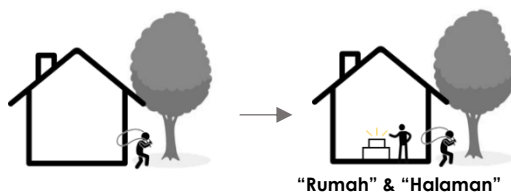


Gambar 2.1 Konsep Desain
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Berdasarkan kondisi tapak, tapak dibagi menjadi 2 zoning dengan memisahkan jalur kendaraan dengan bangunan agar tidak mengganggu kegiatan di dalam.

- Potensi peletakkan massa utama
(Area pertama yang lebih banyak dilihat oleh pengguna jalan utama di sisi utara)
- Potensi jalur kendaraan dan parkir
- *One Gate System* - Mengambil titik tengah dari 2 zoning sebagai zona perantara dan akses masuk pejalan kaki (potensi arah datang pejalan kaki dari 3 sisi jalan perumahan)
- Orientasi bangunan berpotensi menghadap ke arah barat dan berpotensi untuk dilihat dari 4 sisi jalan

2.2 Konsep Desain



Gambar 2.2 Konsep Desain
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Konsep area utama diambil dari tipologi permainan tradisional yang umumnya dilakukan di area halaman rumah. “Rumah” dan “halaman” memiliki hubungan yang erat dimana rumah dianggap sebagai tempat penyimpanan alat permainan dan halaman dianggap sebagai tempat bermain. Kemudian diimplementasikan dalam museum dengan menjadikan “rumah” sebagai ruang pameran dan “halaman” sebagai area bermain.



Gambar 2.3 Konsep Desain
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Jenis Permainan Tradisional sangat beragam dan tersebar di berbagai wilayah

Indonesia. Oleh karena itu, permainan dikelompokkan berdasarkan asal daerah permainan yang diwakilkan oleh 5 pulau besar di Indonesia (*zoning*) untuk mempermudah pengunjung dalam mengenali jenis permainan. Besaran ruang ditentukan berdasarkan jumlah ragam permainan dari masing-masing daerah.

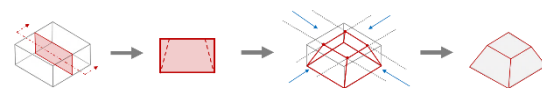
2.3 Pendekatan Perancangan

Dalam upaya mencapai konsep yang diinginkan, pendekatan desain yang digunakan adalah pendekatan simbolik yang diambil dari tipologi-tipologi permainan tradisional yang dipadukan dengan konsep “nusantara”.



Gambar 2.4 Ilustrasi tipologi permainan tradisional
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Penemuan bentuk massa utama diadaptasi dari ciri khas permainan tradisional dimana umumnya dimainkan oleh lebih dari 1 orang dan Pandangan pemain yang sedang bermain permainan tradisional cenderung selalu melihat ke arah objek dan menciptakan persamaan gestur “miring” ke arah objek permainan.



Gambar 2.5 Transformasi bentuk massa utama
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Bentuk massa utama diawali dari bentuk dasar kubus yang kemudian ditransformasi berdasarkan tipologi permainan tradisional hingga menghasilkan bentuk Selubung bangunan yang miring untuk memberi kesan bangunan yang mewadahi objek-objek permainan tradisional.



Bentuk rumah panggung (simetris memanjang) Atap - “Lengkung Gonjong”
Bentuk rumah panggung (simetris memanjang) Atap - “Pelana”
(simetris memanjang/sama sisi) Atap - “Joglo”



Gambar 2.6 Pengambilan elemen rumah adat
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

Mengambil elemen rumah adat yang khas dari setiap pulau kemudian ditransformasikan dan diimplementasikan ke dalam bentuk dasar massa utama untuk memperjelas zoning pengelompokkan permainan.

2.4 Transformasi Bentuk

1. Bentuk & Tataan Massa

Meletakkan entrance dan dimiringkan pada sisi jalan utama agar lebih mengundang. Susunan multi massa untuk menyimbolkan tipologi permainan tradisional.

2. Bentuk

Penerapan transformasi elemen arsitektur rumah adat pada massa utama sesuai bentuk dasar bangunan.

3. Penyesuaian

Menyesuaikan bentuk dan elevasi massa pendukung dengan massa pendukung agar lebih menyatu.

4. Ruang Luar

Memfungsikan ruang luar sebagai area bermain yang menyimbolkan konsep “halaman rumah” untuk mempertahankan esensi dari permainan tradisional. Pemberian ruang hijau dan kolam reflektif untuk mendukung konsep nusantara

5. Penyempurnaan

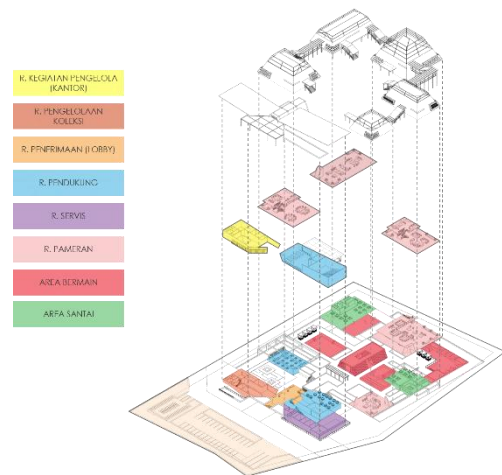
Menerapkan elemen rangka pada bagian atas fasad untuk membingkai perbedaan bentuk setiap massa. Menghubungkan setiap massa dengan *Connecting Bridge* dan memberi akses langsung ke ruang tengah untuk menonjolkan simbolik permainan tradisional yang selalu dimainkan bersama dan mendukung konsep “Rumah & Halaman” yang saling berhubungan.



Gambar 2.7 Transformasi Bentuk
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

2.5 Zoning

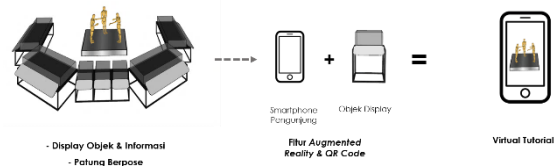
Secara keseluruhan zoning terbagi menjadi 2, zona publik (massa pendukung) di bagian depan tapak dan zona semi-publik (massa utama dan area bermain) di bagian belakang tapak.



Gambar 2.8 Isometri Zoning
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

2.6 Sistem Display R. Pameran

Memadukan objek display permainan tradisional dengan bantuan teknologi untuk mencapai konsep interaktif dan relevan dengan masa kini.



Gambar 2.9 Sistem Display R. Pameran
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

Display ruang pameran terdiri dari display objek alat permainan dan informasi yang dipadukan oleh diorama patung berpose sesuai dengan karakteristik permainan. Dengan bantuan fitur *Augmented Reality*, akan muncul *virtual tutorial* permainan tradisional dalam *smartphone* pengunjung.

2.7 Pola Penataan Display & Sirkulasi

Penataan objek diletakkan di area tengah massa agar lebih fleksibel dan membuat pengunjung lebih merasakan hubungan antar ruang dalam dan ruang luar, sekaligus simbolik bentuk bangunan yang menghadap ke objek.

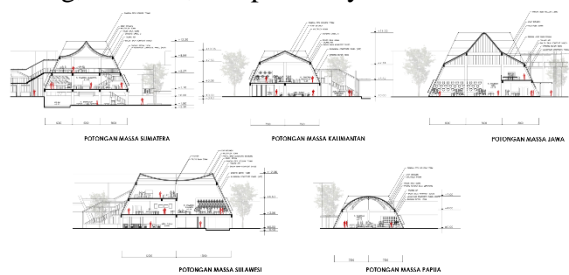


Gambar 2.10 Skema Penataan Display & Sirkulasi
Sumber : Dokumentasi Pribadi

2.8 Pendalaman Perancangan

2.8.1. Karakter Ruang Dalam

Menciptakan karakter setiap ruang pameran sebagai “rumah” dengan mengadaptasi elemen rumah adat 5 daerah lalu dimodernisasi untuk merespon isu tradisional yang terkesan ditinggalkan melalui elemen bentuk, skala ruang, material, dan pencahayaan.



Gambar 2.11 Potongan bangunan setiap massa
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Perbedaan setiap massa dapat dirasakan saat memasuki ruang melalui bentuk denah (memanjang-sama sisi), bentuk atap (elemen plafon) dan ornamen daerah (pencahayaan).

Tinggi floor-to-floor dibuat tidak terlalu tinggi (3,5m – 4m) dan memberi void yang menghubungkan langsung dengan bentuk atap

yang terekspos agar pengunjung lebih bisa merasakan perbedaan setiap massa

2.8.1.2. Material



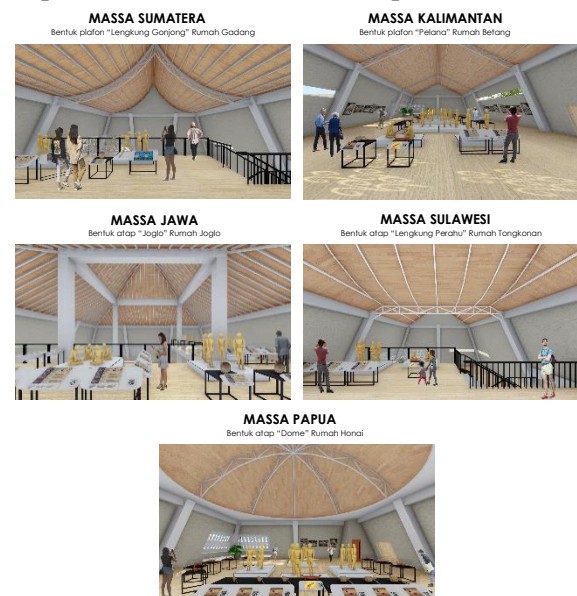
Gambar 2.12 Penggunaan material
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Perpaduan material dinding beton ekspos dan lantai vinyl kayu untuk menampilkan karakter modern dan hangat, tanaman indoor untuk mendukung suasana “homey”.

Mengekspos struktur dan lapisan atap untuk mengekspresikan perbedaan bentuk atap yang diselesaikan dengan cara modern. Penggunaan *steel frame* dan *clear glass* pada railing dan etalase untuk menambah kesan modern.

2.8.1.2. Bentuk

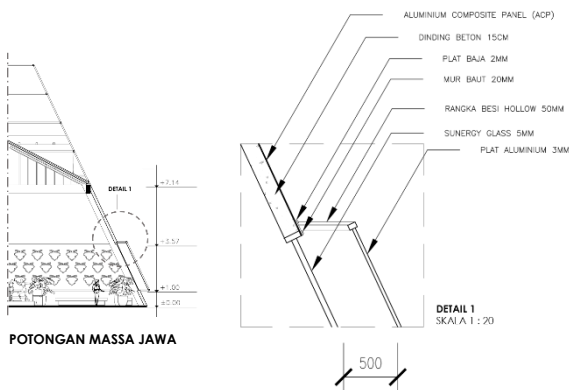
Perbedaan setiap massa pada ruang dalam dapat dirasakan melalui elemen plafon.



Gambar 2.13 Perspektif Interior
Sumber : Dokumentasi Pribadi

2.8.1.3. Konsep Pencahayaan

Untuk mendukung konsep “Rumah dan Halaman” yang saling terhubung tetapi juga memenuhi kebutuhan kegiatan yang menggunakan AR, sehingga membutuhkan ruang yang tidak terlalu terang atau gelap maka diselesaikan dengan memberi bukaan kecil dan bukaan lebar dengan *second skin* plat aluminium dilubangi dengan teknik *laser cut* motif daerah untuk mereduksi cahaya yang masuk tanpa menutup akses visual ke ruang luar dan memberikan bayangan yang menampilkan identitas massa.



Gambar 2.14 Detail Second Skin
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 2.15 Konsep Pencahayaan R. Pameran
Sumber : Dokumentasi Pribadi

2.8.2. Karakter Ruang Luar

Berdasarkan pengelompokkan permainan, ruang terbuka sebagai ruang bermain (halaman) dibagi menjadi 5 zona berdasarkan karakter cara bermain :



Gambar 2.16 Zona Bermain
Sumber : Dokumentasi Pribadi

2.8.2.1 Courtyard

Sebagai ruang tengah yang menyatukan kelima massa, difungsikan sebagai tempat persewaan alat permainan dan zona bermain yang cenderung lebih statis. Permainan cenderung tetap pada 1 area (duduk-berdiri-bernyanyi), tidak banyak berpindah tempat, membutuhkan ruang yang lebih teduh. Contoh permainan : dakon, bekel, kelereng, gasing, yoyo, cublak-cublak suweng, jaranan, dll.



Gambar 2.17 Perspektif Courtyard
Sumber : Dokumentasi Pribadi

2.8.2.2 Zona Bermain Berjalan & Melompat

Permainan cenderung membutuhkan keseimbangan, penggunaan barrier tanaman dan tanah sebagai perkerasan bertujuan untuk memberi “rasa aman” bagi pemain. Contoh permainan : lompat tali, engklek, rangku alu, balap karung, bakiak, egrang, gelindingan, dll.



Gambar 2.18 Perspektif Zona Bermain Berjalan & Melompat
Sumber : Dokumentasi Pribadi

2.8.2.3 Zona Bermain Bebas

Ruangan lebih bersifat terbuka sehingga pemain mempunyai area yang luas untuk

bergerak. Pemberian tribun mini sebagai pembatas ruang dan memanfaatkan area terbuka menjadi ruang multifungsi saat ada event tertentu. Contoh permainan : gobak sodor, ular naga, benteng-bentengan, layang-layang, dll.



Gambar 2.19 Perspektif Zona Bermain Bebas
Sumber : Dokumentasi Pribadi

2.8.2.4 Zona Bermain Menembak

Karakter permainan cenderung membutuhkan jarak jauh dan kadang kala berlari atau bersembunyi. Memanfaatkan elemen vertikal sebagai penempatan objek target melalui pemberian tiang-tiang hidrolik dan elemen pohon sebagai pendukung permainan. Contoh permainan : pepletokan, tembak tulus, ketapel, meriam karbit, letep, badia batuang, dll.



Gambar 2.20 Perspektif Zona Bermain Menembak
Sumber : Dokumentasi Pribadi

2.8.2.5 Zona Bermain Melempar

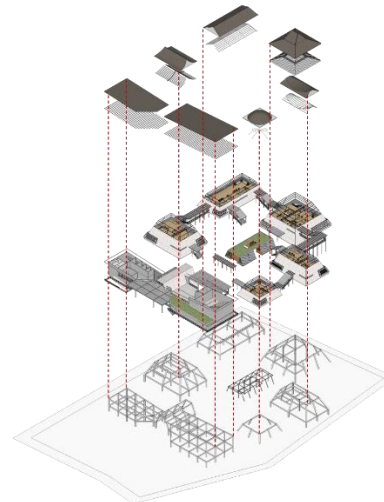
Memiliki ruang bertrap yang digunakan untuk meletakkan objek yang akan dilempar, sehingga permainan mempunyai variasi ketinggian. Contoh permainan : boi-boi an, patok lele, gatrik, sodorot gaplok, buntang kaleng, ligu, nobangan, kasti, balogo, dll.



Gambar 2.21 Perspektif Zona Bermain Melempar
Sumber : Dokumentasi Pribadi

2.9 Sistem Struktur Bangunan

Struktur massa utama menggunakan struktur rangka kolom baja komposit 50x50 cm dan balok baja komposit 50x25 cm. Massa pendukung menggunakan struktur kolom beton 50x50cm dan balok beton 50x25 untuk modul bentang 6 m. Sedangkan struktur atap menggunakan truss baja, rangka atap baja ringan, profil baja lengkung untuk bentuk melengkung dan penutup atap bitumen.

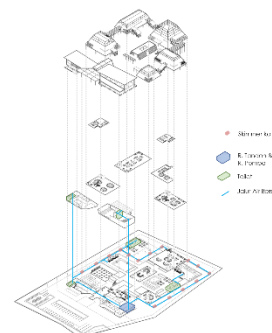


Gambar 2.22 Isometri Sistem Struktur
Sumber : Dokumentasi Pribadi

2.10 Sistem Utilitas Bangunan

2.10.1 Sistem Utilitas Air Bersih

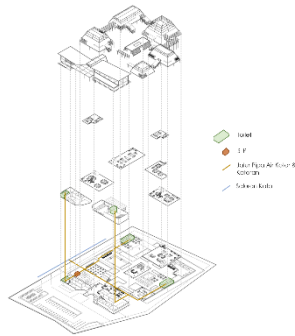
Air bersih didistribusikan dengan sistem upfeed dari PDAM menuju ruang tandon dan dipompa menuju ruangan dalam bangunan



Gambar 2.23 Isometri Sistem Utilitas Air Bersih
Sumber : Dokumentasi Pribadi

2.10.2 Sistem Utilitas Air Kotor & Kotoran

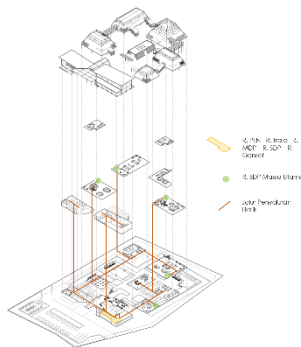
Air kotor dan kotoran yang dialirkan menuju STP melalui pipa air kotor, kemudian baru dialirkan menuju saluran kota.



Gambar 2.24 Isometri Sistem Utilitas Air Kotor & Kotoran
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

2.10.3 Sistem Utilitas Listrik

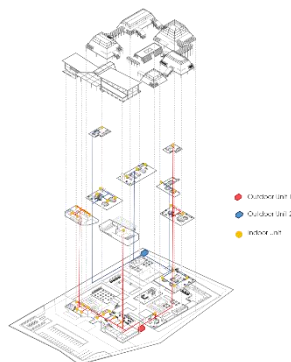
Aliran listrik dari PLN disalurkan menuju ruang PLN lalu ke ruang MDP. Dari ruang MDP disalurkan menuju ruang SDP di setiap massa.



Gambar 2.25 Isometri Sistem Distribusi Listrik
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

2.10.4 Sistem Utilitas Tata Udara

Menggunakan sistem AC VRV dimana 1 outdoor unit dapat terbagi menjadi beberapa indoor unit. Outdoor unit dibagi menjadi 2 untuk efektivitas jarak outdoor unit ke indoor unit.



Gambar 2.26 Isometri Sistem Utilitas Tata Udara
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

3. KESIMPULAN

Perancangan Museum Permainan Tradisional Nusantara di Surabaya ini diharapkan dapat menjadi wadah untuk melestarikan budaya permainan tradisional yang hampir punah. Konsep perancangan yang diambil dari tipologi permainan dengan pendekatan simbolik dan pendalaman karakter ruang yang disajikan secara interaktif dengan bantuan teknologi diharapkan dapat mempermudah masyarakat dalam mengenali jenis permainan yang sangat beragam dan menjawab masalah desain yang ada. Melalui museum ini, diharapkan dapat menjadi sarana bagi masyarakat yang ingin mengenal atau bernostalgia tentang permainan tradisional.

4. DAFTAR PUSTAKA

Iswinarti. (2017). Permainan Tradisional : *Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang : Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang

Khoiri, Agniya. (2018, Aug 19). *Kak Seto : Saatnya Permainan Tradisional Populer Lagi*. Retrieved December 22, 2019 from <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20180817170359-241-323063/kak-seto-saatnya-permainan-tradisional-populer-lagi>

Murtafi'atun. 2018. *Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara*. Yogyakarta : CV Solusi Distribusi

Putranto, Erwin Adi. 2008. *Ensiklopedi Permainan Tradisional Indonesia Sumatra*. Jakarta: CV. Sinar Cemerlang Abadi.

Putranto, Erwin Adi. 2008. *Ensiklopedi Permainan Tradisional Indonesia Kalimantan*. Jakarta: CV. Sinar Cemerlang Abadi.

Putranto, Erwin Adi. 2008. *Ensiklopedi Permainan Tradisional Indonesia Jawa dan Madura*. Jakarta: CV. Sinar Cemerlang Abadi.

Putranto, Erwin Adi. 2008. *Ensiklopedi Permainan Tradisional Indonesia Sulawesi, Maluku, dan Halmahera*. Jakarta: CV. Sinar Cemerlang Abadi.

Putranto, Erwin Adi. 2008. *Ensiklopedi Permainan Tradisional Indonesia Papua*. Jakarta: CV. Sinar Cemerlang Abadi.