

Fasilitas Rekreasi Edukatif Permainan Tradisional Jawa di Daerah Istimewa Yogyakarta

Sherly Laksmono Kwary dan Dosen Pembimbing: Christine Wonoseputro, S.T., MASD
 Program Studi Teknik Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: sherlylaksmono@gmail.com; christie@petra.ac.id

Abstrak— Fasilitas ini merupakan sebuah sarana untuk mengumpulkan berbagai jenis permainan tradisional Jawa, serta mewadahi kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan permainan tersebut. Di dalamnya terdapat unsur rekreasi bagi pengunjung yang didukung oleh unsur edukasi. Sasaran pengunjung fasilitas ini diutamakan untuk anak-anak, namun juga dapat dinikmati oleh semua umur. Tujuan utama fasilitas ini adalah untuk menginformasikan kebudayaan daerah yang hampir hilang (permainan tradisional Jawa) agar dapat dibudayakan kembali dalam kehidupan pengunjung. Oleh karena itu nilai yang ditekankan adalah nilai pengalaman (*experience*) yang dihadirkan ke dalam 3 zona utama fasilitas ini. Permainan tradisional Jawa didasari oleh nilai-nilai kebudayaan Jawa yang diterapkan dalam bahasa pengantar, cara, makna, media, dan lokasi permainan tersebut. Untuk itu, dasar filsafat tersebut diterapkan dalam proses perancangan bangunan agar menghasilkan kaitan antara koleksi permainan dan arsitekturnya. Maka digunakan pendekatan simbolik untuk mentransformasikan informasi verbal menjadi informasi visual dalam bangunan.

Kata Kunci— Edukatif, Jawa, Permainan, Rekreasi, Tradisional

I. PENDAHULUAN

Permainan Tradisional Jawa semakin ditinggalkan masyarakatnya dan “tergantikan” oleh kecanggihan permainan modern, mulai dari permainan edukatif hingga permainan dunia maya pada *gadget*.

Istilah “tergantikan” di atas tak sepenuhnya memenuhi syarat. Permainan tradisional dan modern jelas memiliki unsur dan nilai yang berbeda. Dalam permainan modern jelas tak terdapat nilai budaya dan kebersamaan seperti dalam permainan tradisional. Perlu diketahui, permainan tradisional Jawa bukan sekedar sarana untuk rekreasi anak-anak, di dalamnya terdapat unsur edukasi dan nilai-nilai moral yang turut membentuk karakter dan moral anak menuju kedewasaan.

Akibatnya ditinggalkannya permainan tradisional Jawa, terancamnya keberadaan 1 lagi aset budaya Indonesia, yaitu permainan tradisional, yang dikhawatirkan semakin tergerus oleh jaman. Selain itu, nasib pengrajin permainan tradisional pun terancam. Penghasilan yang tidak menjanjikan membuat para pengrajin berpindah ke profesi yang lain, sehingga

hanya yang lanjut usia yang bertahan.



Gambar 1.2 Permainan Tradisional Jawa
 Sumber : www.google.com



Gambar 1.3 Pengrajin mainan di dusun Pandes, Bantul, Yogyakarta

Sumber : www.google.com

Yogyakarta merupakan salah satu propinsi yang paling peduli akan permainan tradisional Jawa ini. Sebagai salah satu pusat kebudayaan Jawa, aset-aset permainan tradisional Jawa pun banyak ditemukan di sini, mulai dari alat permainan, permainan (dolan) itu sendiri, hingga pengrajin yang masih aktif. Selain itu banyak permainan tradisional (dolan) Jawa yang diciptakan di Yogyakarta.

Kegiatan pelestarian pun banyak dijalankan, diantaranya seminar, festival, lomba, workshop tentang permainan tradisional. dan lain-lain.

II. PERANCANGAN BANGUNAN

A. Data dan Lokasi Tapak

Lokasi tapak terletak di pusat kota Yogyakarta

bagian selatan. Tapak sengaja diletakkan diantara 2 lokasi penting akan permainan tradisional Jawa, yaitu Taman Siswa dan Kampung Dolanan Pandes, sehingga sekaligus bertujuan mendukung dan menghubungkan kedua lokasi penting tersebut.



Gambar 2.1 Lokasi Tapak diantara Taman Siswa dan Kampung Dolanan Pandes



Data Site

Luas lahan : sekitar 20.000 m2
 KDB max : 70%
 KLB max : 3.3
 GSB : 4 meter
 Kelurahan : Brontokusuman
 Kecamatan : Mergangsan
 Tata Guna Lahan : Pariwisata dan Jasa

Batas administratif :

- Utara : Perumahan Penduduk
- Barat : Jalan Parangtritis, Kantor Perusahaan kayu Mekar Jati, toko-toko
- Selatan : Jalan Menukan, Lembaga Pendidikan, toko-toko
- Timur : Jogja Village Inn, Sawah

Gambar 2.2 Analisa pencapaian dan data tapak

B. Sasaran Pengguna

Semua umur (masyarakat dan pengrajin), namun diutamakan untuk anak-anak usia 5-12 tahun (usia

yang masih memainkan permainan tradisional: hasil penelitian Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional Yogyakarta)

C. Tujuan

Melestarikan Permainan Tradisional Jawa dengan cara memberi informasi pada masyarakat, sehingga tak hanya menjadi sekedar pengetahuan, tapi membudaya kembali

D. Rumusan Masalah

Menghadirkan permainan tradisional Jawa yang relevan dengan fungsi bangunan dan anak-anak jaman sekarang, namun tetap tak menghilangkan karakteristik budayanya.



Gambar 2.3 Rumusan Masalah

E. Koleksi yang ditampilkan

Berdasarkan studi literatur dari buku *Permainan Tradisional Jawa* karya Sukirman Dhramamulya dan pengamatan langsung di lapangan.

Material Kayu

Yoyo, Dhakon, Ketapel, Pathon, Kuda-kudaan, Etek-etek, Bakiak kayu dan batok kelapa, Gending Putar, Icik-icik, Truk, Boneka, Burung Patuk

Material Bambu

Gasing, Othok-othok, Kuda Lumpung, Mobil Dorong, Rorodaan, Suling, Egrang

Material Metal / Kaca

Kelereng, Bekel, Kapal Othok-Othok, Gasing, Kecrek, Gamelan

Material Tanah Liat

Gerabah masak-masakan, Kodok bunyi, Topeng, Rebana, Sempritan, Celengan

Material Kertas

Layangan, Bunga kertas, Binatang tarik, Othok-othok binatang, Kitiran, Topeng Mauludan, Wayang, Payung, Jekikrean

Gambar 2.4 41 jenis Alat Permainan (toys)

Bernyanyi dan atau Dialog Olah Pikir Adu Ketangkasan

- | | | |
|-------------------------|--------------------|----------------|
| 1. Ancak-ancak Alis | 1. Bas-basan Sepur | 1. Angklek |
| 2. Bi Bibi Tumbas Timun | 2. Mul-mulan | 2. Dhuk Ther |
| 3. Cublak-Cublak Suweng | 3. Dhakon | 3. Dhul-dhulan |
| 4. Jamuran | 4. Kelereng | 4. Pathon |
| 5. Gajah Telena | | 5. Patil Lele |
| 6. Kucing-kucingan | | 6. Gobag Sodor |
| 7. Sliring Gending | | 7. Lompat tali |
| 8. Koko-koko | | 8. Egrang |

Gambar 2.5 20 jenis Permainan (games)

F. Konsep Zoning

Menggunakan 5 *Museum Value* dari *Netherlands Museum Association*. Namun lebih ditekankan pada *experience value*-nya.



Gambar 2.6 Museum Value

Pembagian Zona fasilitas utama berdasarkan konsep tringa perguruan Taman Siswa.

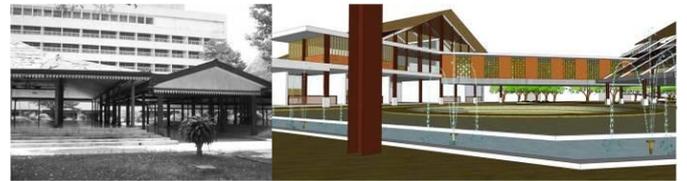


Gambar 2.7 Zona fasilitas utama beserta kegiatannya



Gambar 2.10 Perspektif Zona A – Tahap Mengerti (Pendapa)

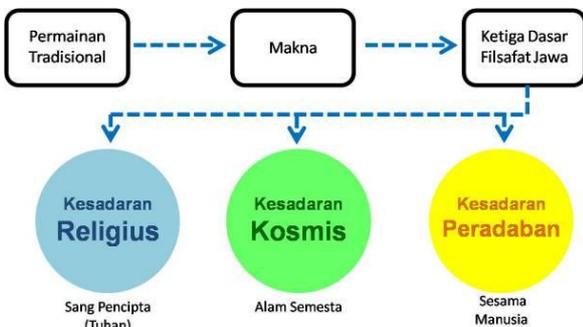
Zona A merupakan zona untuk pengenalan akan fasilitas ini, berisi area penerima, galeri, dan museum alat permainan.



Gambar 2.11 Perspektif Zona B – Tahap Memahami (Pringgitan)

G. Konsep Perancangan

Menggunakan pendekatan simbolik untuk mentransformasikan informasi verbal menjadi informasi 3 dimensi dalam bangunan.



Gambar 2.8 Konsep berdasarkan filsafat Jawa

Dalam zona ini terdapat pelatihan pengrajin, amphiteater, dan workshop bagi pengunjung untuk memahami lebih dalam. Zona ini merupakan pengantar menuju zona C.



Gambar 2.12 Perspektif Zona C – Tahap Melakukan (Ndalem)

Zona C merupakan puncak dari zona sebelumnya. Di sini merupakan area praktek (memainkan) dari kegiatan edukasi di zona sebelumnya.

H. Penerapan Konsep dalam desain

Kesadaran Religius

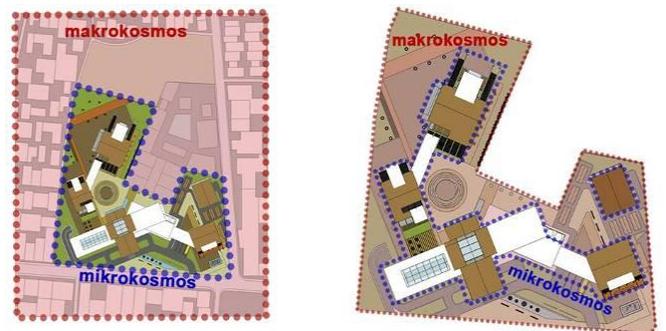
Hubungan manusia dengan Tuhan
 Dalam arsitektur Jawa diwujudkan dalam penataan 3 bagian zona, yaitu pendapa, pringgitan dan dalem. Penerapan ini untuk mewujudkan tujuan kegiatan dalam zona fasilitas ini.



Gambar 2.9 Penerapan konsep ke dalam zona

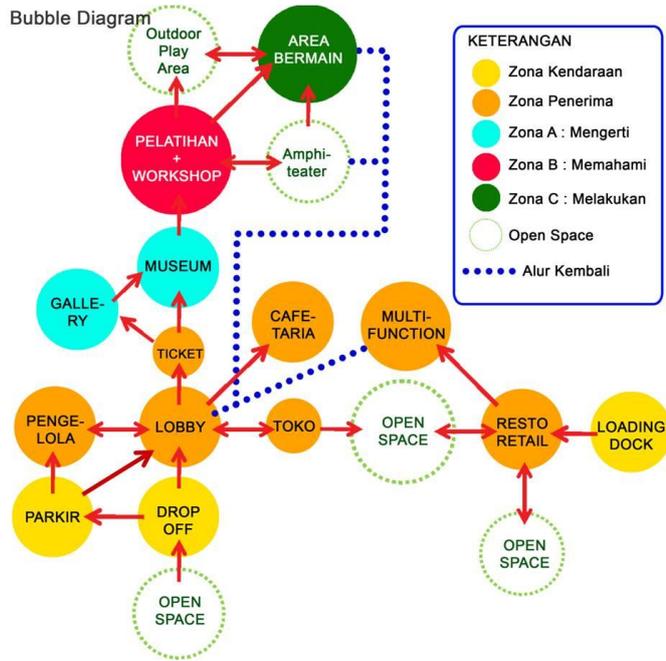
Kesadaran Kosmis

Hubungan manusia dengan alam semesta
 Heinz Frick (1997:83) mengemukakan tentang pemahaman dan sikap manusia Jawa bahwa makrokosmos manusia Jawa adalah lingkungan alam, sedangkan mikrokosmosnya adalah arsitektur sebagai ruang tempat hidup yang merupakan gambaran makrokosmos yang tak teringga.



Gambar 2.13 Hubungan antara mikrokosmos dengan makrokosmos

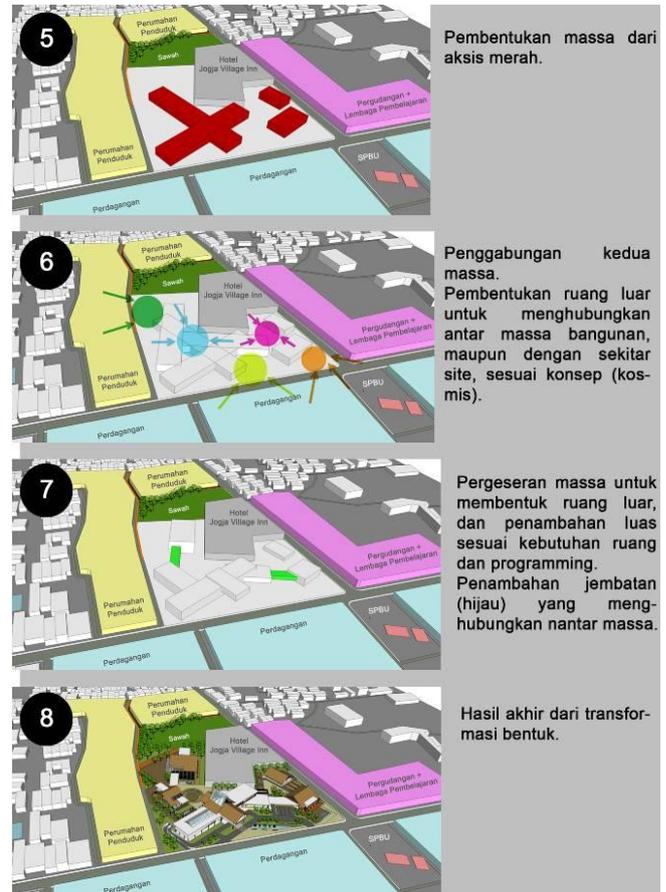
Penerapan diterapkan dengan menciptakan ruang luar antar massa untuk menghubungkan ruang luar dan dalam (mikro dan makro).



Gambar 2.14 Bubble diagram - Hubungan ruang luar dengan ruang dalam

Setiap massa dihubungkan dengan ruang luar (*open space*) sehingga terdapat hubungan antara ruang dalam dan ruang luar.

Konsep ini juga diterapkan dalam proses pembentukan massa terhadap lingkungan sekitarnya.



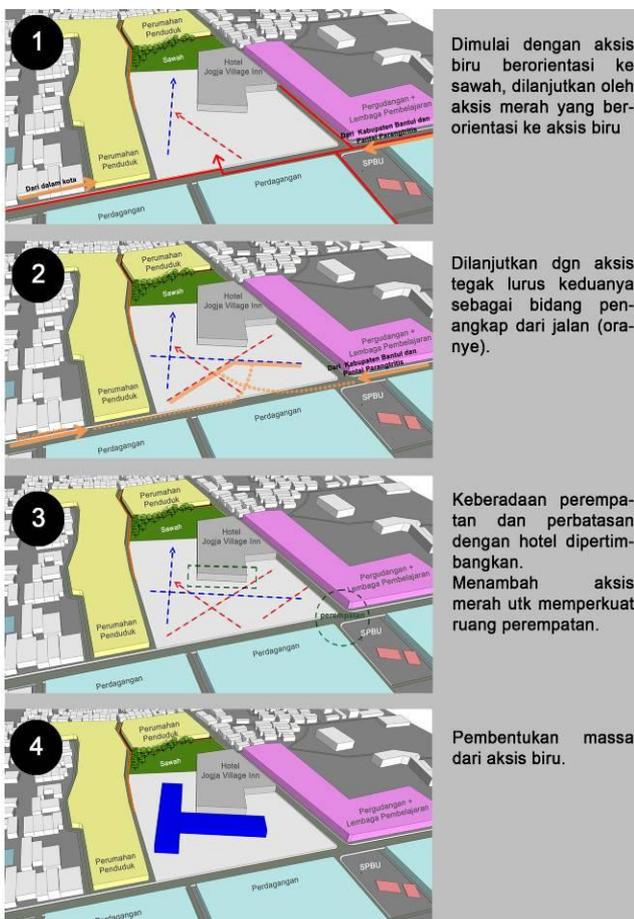
Gambar 2.16 Proses transformasi bentuk

Pembentukan massa dari aksis merah.

Penggabungan kedua massa. Pembentukan ruang luar untuk menghubungkan antar massa bangunan, maupun dengan sekitar site, sesuai konsep (kosmis).

Pergeseran massa untuk membentuk ruang luar, dan penambahan luas sesuai kebutuhan ruang dan programming. Penambahan jembatan (hijau) yang menghubungkan antar massa.

Hasil akhir dari transformasi bentuk.



Gambar 2.15 Proses transformasi bentuk

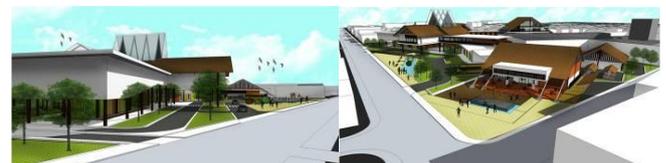
Dimulai dengan aksis biru berorientasi ke sawah, dilanjutkan oleh aksis merah yang berorientasi ke aksis biru

Dilanjutkan dgn aksis tegak lurus keduanya sebagai bidang penangkap dari jalan (orange).

Keberadaan perempatan dan perbatasan dengan hotel dipertimbangkan. Menambah aksis merah utk memperkuat ruang perempatan.

Pembentukan massa dari aksis biru.

Sehingga mewujudkan area penangkap untuk entrance untuk pengunjung dari dalam kota dan dari kabupaten Bantul.



Gambar 2.17 (A) Perspektif entrance dari dalam kota; (B) Perspektif entrance dari kabupaten Bantul

Hubungan massa dengan lingkungan sekitar juga diterapkan dalam bentukannya. Pemilihan *atap Kampung* disesuaikan dengan tipologi bangunan sekitar dan biasanya *atap Kampung* digunakan untuk bangunan publik yang sifatnya ramah dan sederhana.



Gambar 2.18 Aksen yang laras



Gambar 2.19 Jenis atap kampung yang digunakan

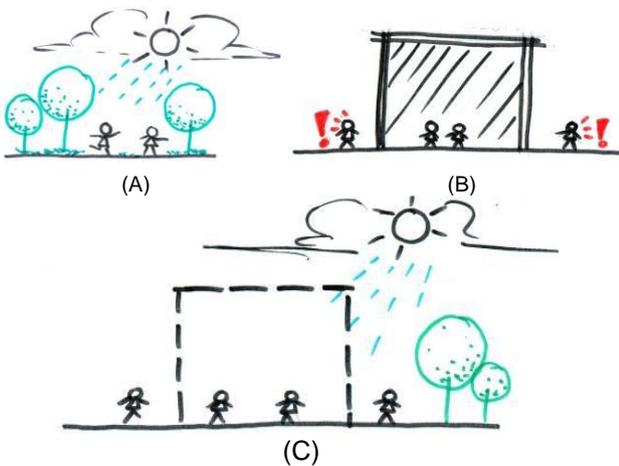
Kesadaran Peradaban

Hubungan manusia dengan manusia lainnya
Bangunan sebagai sarana untuk menghubungkan

manusia dengan sesamanya.



Gambar 2.20 Skema penerapan konsep peradaban dalam bangunan



Gambar 2.21 (A) tipologi permainan tradisional; (B) tipologi anak jaman sekarang; (C) desain yang menjawab kedua tipologi tersebut

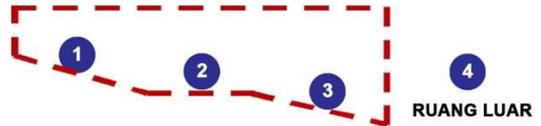
Hubungan antar manusia yang diciptakan bangunan diterapkan dalam konsep *Pendalaman Karakter Ruang*.

Zona A – Museum Alat Permainan (Toys)

Kebutuhan orientasi museum yang ke dalam tapi tanpa menghilangkan konsep permainan tradisional.

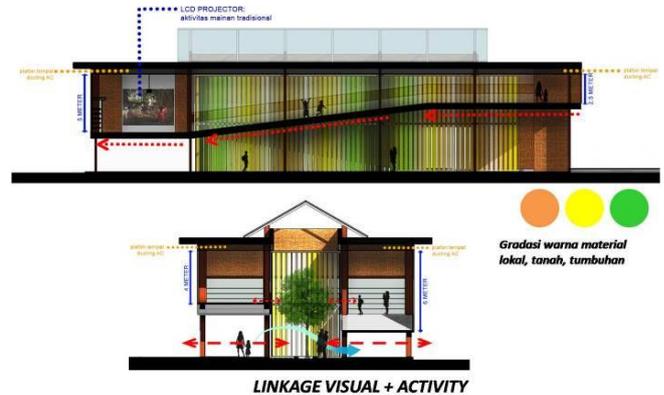


Gambar 2.22 Denah Museum



Gambar 2.23 Potongan skematik sirkulasi

Puncak sirkulasi merupakan *ruang luar* berisi galeri patung permainan. Pengunjung diantarkan dengan lantai semakin turun sehingga plafon terasa semakin tinggi (semakin dekat dengan ruang luar).



Gambar 2.24 Potongan Museum

Lantai 1 museum merupakan selasar pengunjung yang dapat berhubungan secara visual dengan ruang luar di tengah museum, dibatasi dengan *dynamic wall* berwarna gradasi yang dapat diputar 360°.



Gambar 2.25 Perspektif display area (no. 1 pada gambar 2.22)

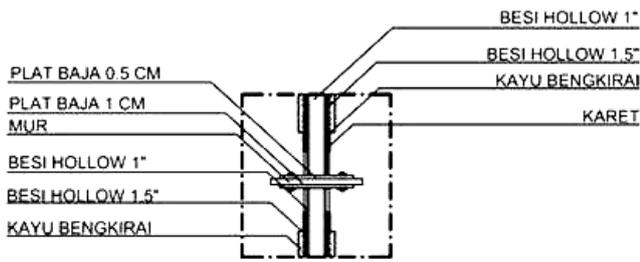


Gambar 2.26 Perspektif ruang luar (no. 4 pada gambar 2.22)

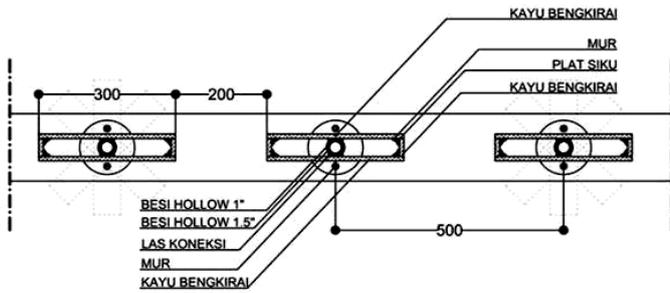
Ruang luar (akhir perjalanan museum) difungsikan sebagai galeri patung permainan tradisional Jawa dan *photobooth*.



Gambar 2.27 (A) *Dynamic Wall* tertutup; (B) *Dynamic Wall* diputar 90 derajat terdapat *linkage visual*



Gambar 2.27 Detail Dynamic Wall (potongan vertikal)



Gambar 2.28 Detail Dynamic Wall (potongan horisontal)

Selasar pengunjung dibuat lurus untuk menghantarkan pengunjung ke Zona C. Dapat dilihat jembatan di lantai 2 yang menghubungkan Zona B dan C, mengundang pengunjung untuk menuju ke lantai 2.



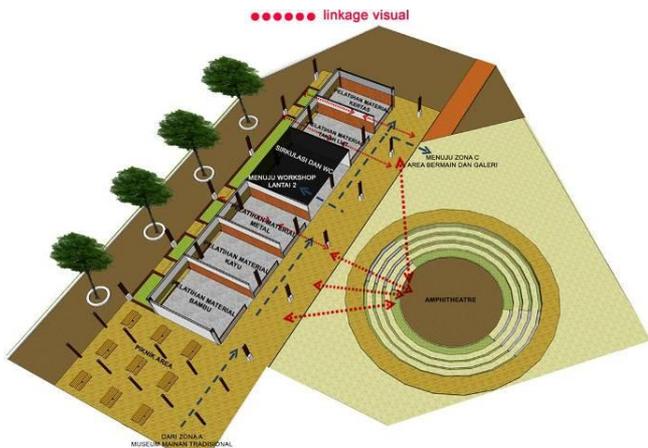
Gambar 2.31 Perspektif hubungan antar Amphitheatre, massa pelatihan, dan massa zona C

Zona C – Area Bermain dan Galeri Permainan

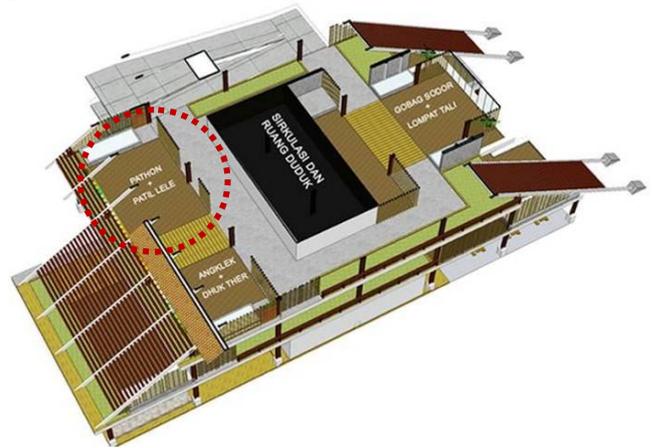
Merupakan puncak (area praktek) dari zona-zona sebelum. Membutuhkan area bermain sekaligus galeri sebagai media pembelajaran pengunjung.

Zona B – Pelatihan Pengrajin, Workshop, dan Amphiteater

Terdiri dari 3 ruangan yang berbeda, dibutuhkan linkage visual untuk menggabungkannya.

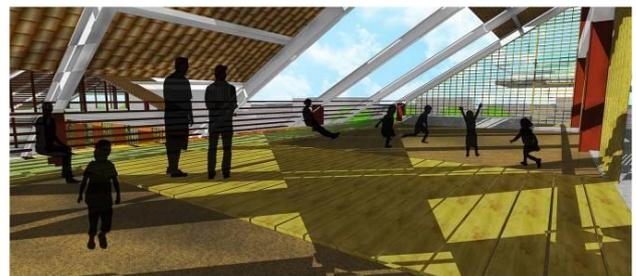


Gambar 2.29 Denah lantai 1



Gambar 2.32 Denah lantai 3

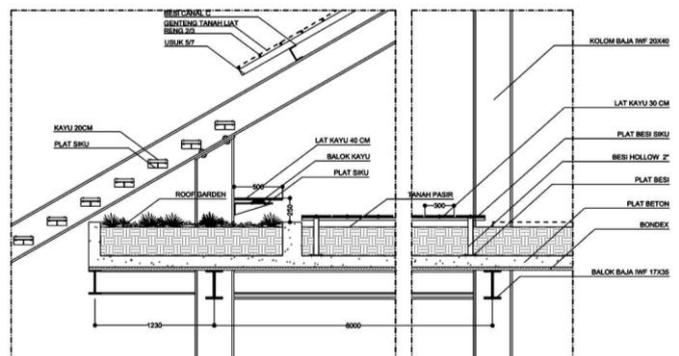
Terdapat linkage visual (panah merah) pada sirkulasi pengunjung sehingga dapat melihat pelatihan dan pertunjukan di amphitheatre sekaligus. Linkage visual juga menghubungkan bagian lantai 2 massa dengan amphitheatre.



Gambar 2.33 Perspektif yang didetail (area main pathon dan patil lele)



Gambar 2.30 Perspektif sirkulasi pengunjung



Gambar 2.34 Potongan Detail



Gambar 2.36 Perspektif tangga panjang

Terdapat tangga panjang yang menghubungkan antara area bermain lt.3 dengan lt. 4. Tangga bermaterial kayu bekas yang dicat dengan warna gradasi sehingga menarik bagi anak-anak.



Gambar 2.37 Perspektif area bermain dilihat dari lantai 4

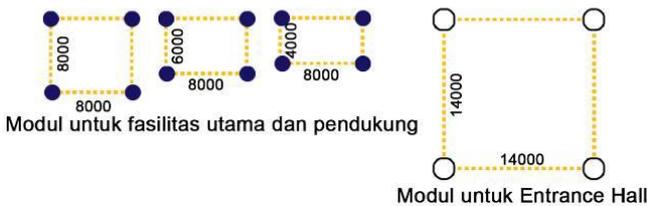
I. Utilitas

Sistem Struktur

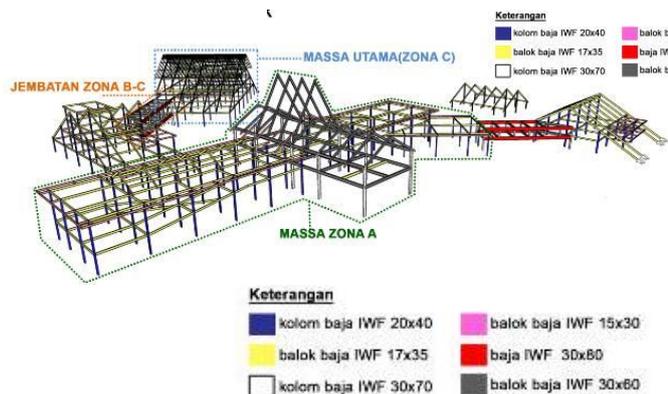
Sistem Struktur Rangka

Sesuai dengan sistem struktur arsitektur tradisional Jawa yang menggunakan struktur rangka.

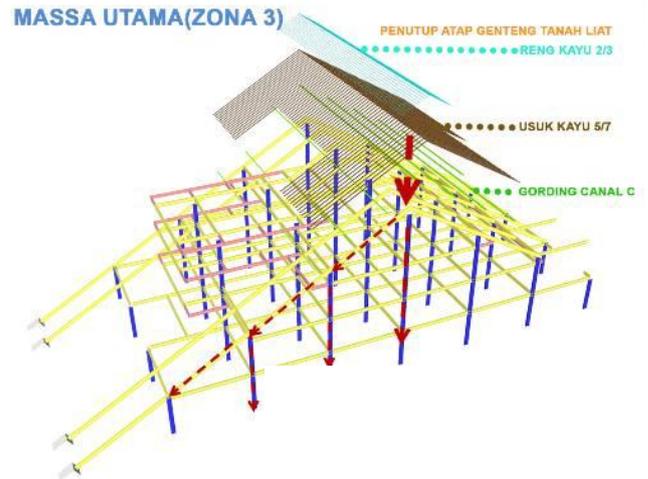
Alasan pemilihan material baja adalah untuk bentang yang lebar sesuai dengan kebutuhan aktivitas dalam ruang. Sehingga dapat dimensi kolom-balok.



Gambar 2.38 Analisa struktur dan modul



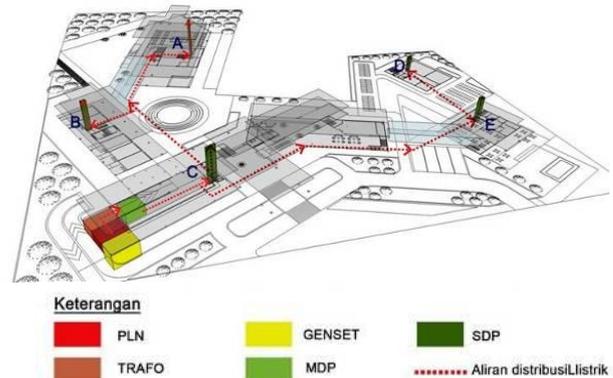
Gambar 2.39 Aksonometri struktur seluruh bangunan



Gambar 2.40 Analisa dan stuktur massa utama

Massa utama ini merupakan massa area bermain indoor sekaligus gallery permainan. Penggunaan modul 8x8 meter disesuaikan dengan kebutuhan luasan area bermain yang rata-rata membutuhkan luas 8x8m sampai 10x10m. Sistem struktur pada massa ini digunakan juga pada sebagian besar massa lainnya.

Sistem Listrik

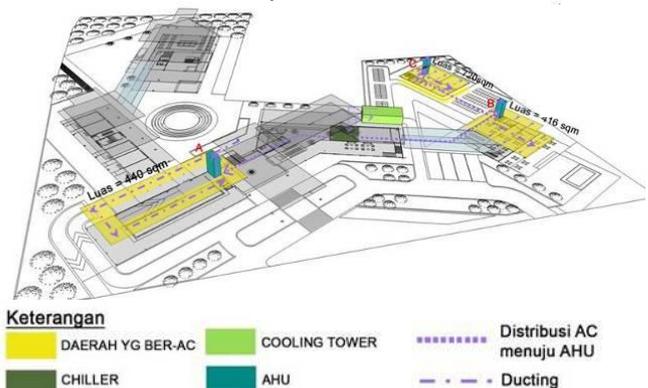


Gambar 2.37 Utilitas Listrik

Sistem AC

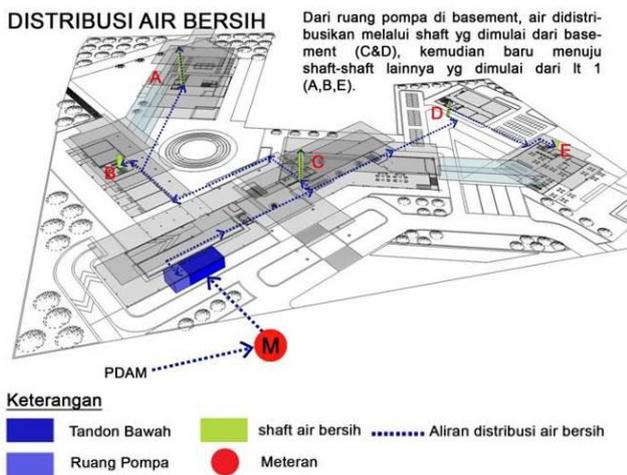
Alasan pemilihan AC central:

- Luasan ruang ber-AC cukup besar dengan massa-massa yang berhubungan memungkinkan jalur pipa AC yang efektif.
- Kesulitan menempatkan unit AC outdoor.



Gambar 2.38 Utilitas AC

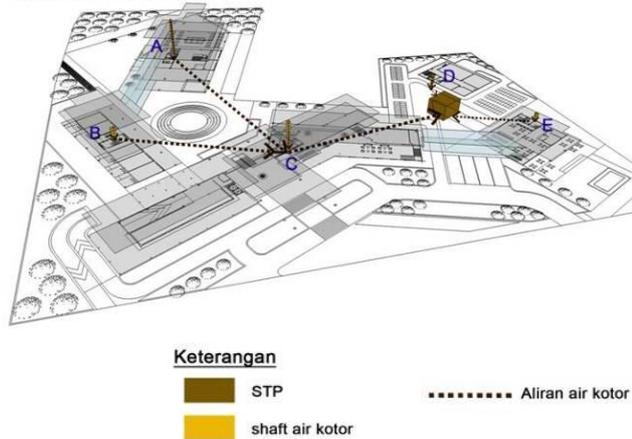
Sistem Air



Gambar 2.37 Utilitas Air bersih

Sistem distribusi air bersih menggunakan sistem *upfeed* dikarenakan peletakan massa yang terpisah-pisah menyebabkan pendistribusian memakan pipa yang banyak dan sulitnya menempatkan tandon atas. Untuk mengatasi saat pemadaman listrik, diberi *pressure tank* pada ruang pompa sehingga masih ada air yang tersimpan di dalamnya selama 3-10 menit.

SISTEM AIR KOTOR



Gambar 2.38 Utilitas Air kotor

III. KESIMPULAN

Fasilitas rekreasi edukatif ini merupakan suatu fasilitas yang berbeda dengan fasilitas informatif lainnya. Di sini ditekankan pada nilai *experience*-nya yang sesuai dengan tujuan utama proyek ini, yaitu membudayakan kembali kepada masyarakat. Diharapkan fasilitas ini tak hanya menjadi tempat rekreasi temporer, tapi juga menjadi sarana bermain masyarakat Yogyakarta secara terus-menerus. Selain itu, dapat menjadi daya tarik masyarakat lokal maupun mancanegara.

DAFTAR PUSTAKA

Dharmamulya, Sukirman, dkk. (2005). *Permainan tradisional Jawa*. Yogyakarta: Keppel Press.

Indonesia. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1997). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Museum Anak Kolong Tangga, mesin waktu penuh nostalgia. (2012, March 22). *Detik Travel*. Retrieved January 18, 2013 from <http://travel.detik.com/read/2012/03/21/185220/1873802/1025/museum-anak-kolong-tangga-mesin-waktu-penuh-nostalgia>

Neufert, Ernst. (1996). *Data arsitek – jilid I*. (Sjamsu Amril). Jakarta : Erlangga.

_____. (1996). *Data arsitek – jilid II*. (Sjamsu Amril). Jakarta : Erlangga.

Nyi Corijati Mudjijono pelestari "dolanan" anak tradisional. (2013, January 20). *Koran Jakarta*. Retrieved January 20, 2013 from <http://koranjakarta.com/index.php/detail/view01/110670>

Sosok: Wahyudi setia pada dolanan anak. (2012, June 24). *Harian Jogja*. Retrieved January 19, 2013 from <http://www.harianjogja.com/baca/2012/06/24/sosok-wahyudi-setia-pada-dolan-anak-196246>

Tahun depan, ada museum permainan tradisional. (2012, November 20). *Tempo*. Retrieved January 13, 2013 from <http://www.tempo.co/read/news/2012/11/20/079442777/Tahun-Depan-Ada-Museum-Permainan-Tradisional>

Wikipedia ensiklopedia bebas. (2013). Taman Siswa. Taman siswa. Retrieved January 20, 2013 from http://en.wikipedia.org/wiki/Taman_Siswa

Wikipedia ensiklopedia bebas. (2013). Ki Hadi Sukatno. Retrieved January 20, 2013 from http://id.wikipedia.org/wiki/Ki_Hadi_Sukatno