

# Fasilitas Wisata Permainan Tradisional 'Hibrida' di Surabaya

Jocelin Marchelina dan Timoticin Kwanda, B.Sc., MRP., Ph.D.  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 jmarchelina@gmail.com; cornelia@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Fasilitas Wisata Permainan Tradisional 'Hibrida' di Surabaya.

## ABSTRAK

Fasilitas Wisata Permainan Tradisional 'Hibrida' di Surabaya merupakan sebuah fasilitas untuk bermain permainan tradisional dengan menggunakan sistem *hybrid*. Seperti yang kita ketahui, anak jaman sekarang mulai kecanduan dengan *online games* dan mulai meninggalkan permainan tradisional, namun, permainan tradisional merupakan salah satu kebudayaan Indonesia yang harus dilestarikan. Tujuan utama fasilitas ini adalah untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional dengan cara yang menarik sehingga bisa menarik anak - anak usia 7 - 12 tahun dan orang dewasa. Di dalam fasilitas ini terdapat museum permainan tradisional yang terdiri atas 13 jenis permainan tradisional dimana semua orang dapat belajar bagaimana cara bermain dan berinteraksi langsung dengan bantuan *interactive display*. Tidak hanya museum, terdapat pula kelas *workshop* dimana anak - anak dan orang dewasa dapat membuat mainan tradisional sesuai kreativitas mereka. Terdapat pula fasilitas pendukung seperti *open amphitheater* untuk beberapa acara, cafe, restoran, dan area bermain untuk anak dibawah usia 7 tahun. Fasilitas ini menggunakan pendekatan perilaku anak sebagai konsep desain bangunan dimana anak dan orang tua dapat berinteraksi satu sama lain seperti karakter permainan tradisional dimana para pemain harus berinteraksi satu sama lain untuk memulai permainan. Fasilitas ini juga menciptakan karakter ruang yang berbeda di setiap area bermain sehingga dapat menarik anak sesuai dengan perilakunya.

Kata Kunci: Anak, Bermain, Interaksi, Permainan, Permainan Tradisional



## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

INDONESIA merupakan salah satu negara yang memiliki keberagaman warisan budaya, terutama dalam hal permainan yang sering disebut dengan permainan tradisional. Hampir di setiap daerah di Indonesia memiliki permainan tradisional yang menunjukkan ciri khas budaya masing - masing daerah. Permainan tradisional mengandung unsur - unsur budaya dan nilai - nilai moral yang tinggi seperti kejujuran, kecakapan, solidaritas, kesatuan dan persatuan, ketrampilan, dan keberanian, maka permainan tradisional hendaknya dipertahankan atau dilestarikan.

Seiring dengan perkembangan teknologi, keberadaan permainan tradisional mulai tergantikan dengan permainan modern seperti *Playstation*, *X-box*, dan *Nintendo*. Di lain sisi perkembangan teknologi juga tidak dapat dihindari karena dapat memudahkan pencarian informasi. Selain itu berkurangnya lahan bermain di daerah perkotaan mengakibatkan beberapa jenis permainan tradisional tidak dapat dimainkan sehingga lama kelamaan eksistensi permainan tradisional punah.

### Data dan Lokasi Tapak

Lokasi tapak terletak di Jalan Dr. Ir. H. Soekarno, Surabaya Timur, dekat dengan jalan MERR dan



merupakan lahan kosong. Tapak berada dekat dengan wisata mangrove dan kawasan perumahan.

Gambar 1. 1. Permainan tradisional lompat tali.  
Sumber: <http://upaboga.com>

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah fasilitas yang dapat mengembalikan keberadaan permainan tradisional yang menarik bagi generasi muda. Fasilitas ini berupa fasilitas wisata dan edukasi budaya, terutama mengenai permainan tradisional dan dapat berfungsi sebagai fasilitas yang dapat memwadahi kegiatan seperti bermain, *workshop*, pertunjukan, museum dan praktek. Fasilitas ini juga diharapkan dapat membantu kegiatan wisata edukasi khususnya di bidang budaya yang masih kurang diminati di kota Surabaya dan dapat membentuk



sebuah komunitas baru di kota Surabaya.

Gambar 1. 2. Permainan modern yang sering digunakan anak.  
Sumber: <http://permata-nusantara.blogspot.co.id/>

### Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana menghadirkan suasana “*fun*” di dalam fasilitas dan penataan ruang publik yang harus diperhatikan sehingga memberi kenyamanan dan privasi bagi pengunjung.

### Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk mengubah paradigma anak tentang permainan tradisional yang kuno dan ketinggalan jaman menjadi permainan yang keren dan mengasyikan dan juga melestarikan dan menjaga produk permainan tradisional sebagai salah satu budaya Indonesia agar tidak punah.

Gambar 1. 3. Lokasi tapak

### Data Tapak

Nama jalan	: Jl. Dr.Ir.H. Soekarno (MERR)
Status lahan	: Tanah kosong
Luas lahan	: ± 2,3 ha
Tata guna lahan	: Fasilitas Umum
GSB Depan	: 10 meter
GSB Samping	: 5 meter
GSB Belakang	: 5 meter
Koefisien dasar bangunan (KDB)	: 50%
Koefisien luas bangunan (KLB)	: 150%
Tinggi Bangunan	: 3 lantai

(Sumber: Bappeda Surabaya)

## DESAIN BANGUNAN

### Program dan Luas Ruang

Pada area permainan terdapat area bermain dengan beberapa fasilitas, diantaranya:

- Area bermain dengan olah pikir
- Area bermain *dakon, dam-daman, sompyo, mul-mulan*, ruang *workshop*, area duduk
- Area bermain dengan ketangkasan
- Area bermain *benthik, malingan, kontrakol, plethokan*, ruang *workshop*, area duduk
- Area bermain dengan aktivitas lompat
- Area bermain lompat tali, *engklek, petak jongkok*, ruang *workshop*, area duduk
- Area bermain dengan aktivitas jalan
- Area bermain *rangku alu, egrang*, ruang *workshop*, area duduk
- *Amphitheater*

Terdapat pula fasilitas publik sebagai pelengkap,

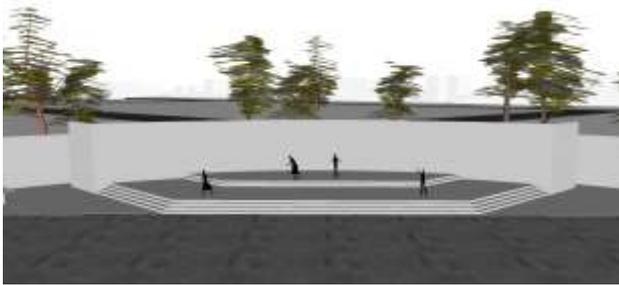


yaitu: *cafe, retail shop, souvenir shop*, area duduk, restoran, *play room* untuk anak dibawah 7 tahun dan *lobby*.

Gambar 2. 1. Perspektif eksterior

Fasilitas pengelola dan servis meliputi: *head office*, kantin karyawan, dan musholla.

Sedangkan pada area *outdoor* terdapat *amphitheatre* dan beberapa plaza yang menghubungkan area *amphitheater* dengan fasilitas



publik.

Gambar 2. 2. Perspektif suasana luar

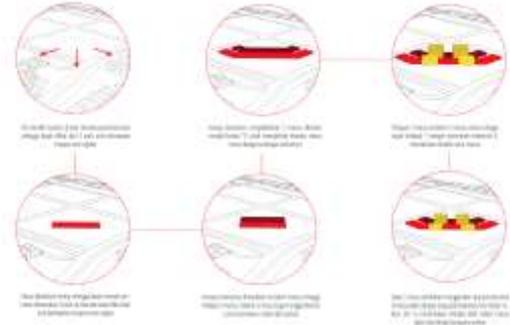
Analisa dan

Tapak Zoning



Gambar 2. 3. Analisa tapak

Area publik diletakkan pada area dengan paparan matahari terpanjang yaitu area Utara – Timur – Barat berdasarkan analisa kebisingan dan kemudahan akses menuju bangunan. Area permainan diletakkan di belakang area publik dikarenakan tingkat kebisingan rendah dan menimbulkan kesan *private* bagi pengunjung.



Gambar 2. 4. Zoning pada tapak

Pembagian zoning pada tapak dimulai dengan membagi tapak menjadi 3 area, yaitu: area permainan, area publik, dan area service; yang akan dihubungkan dengan plaza dan area terbuka yang ada pada beberapa titik. Massa – massa tersebut akan saling terhubung sesuai dengan konsep perancangan.

**Pendekatan Perancangan**

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan perilaku. Menurut Laurens (2004, p.18) ilmu perilaku adalah suatu istilah bagi pengelompokan yang mempunyai cakupan luas, termasuk di dalamnya antropologi, sosiologi, dan psikologi. Penekanan perilaku dalam studi arsitektur lebih ke arah studi perilaku - lingkungan. Sasaran utama pengunjung fasilitas adalah anak pada masa kanak - kanak (7 - 12 tahun) dan anak pada masa remaja (13 - 20 tahun). Anak - anak memiliki pola perilaku yang berbeda sesuai dengan kategori umur, baik dari segi aktivitas yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhannya.

Pendekatan perilaku yang diambil adalah perilaku ketika anak melakukan aktivitas bermain. Bermain bagi anak - anak bukan hanya sebagai wadah untuk bersenang - senang melainkan sebagai kebutuhan yang harus dipenuhi. Terdapat periode penting yaitu *Golden Age* dimana merupakan masa eksplorasi, masa indentifikasi atau imitasi, masa peka, dan masa bermain sehingga dianggap penting karena



membentuk kepribadian anak

Gambar 2. 5. Bermain sebagai pembentuk kepribadian anak  
Sumber: Google Images



**Perancangan Tapak dan Bangunan**

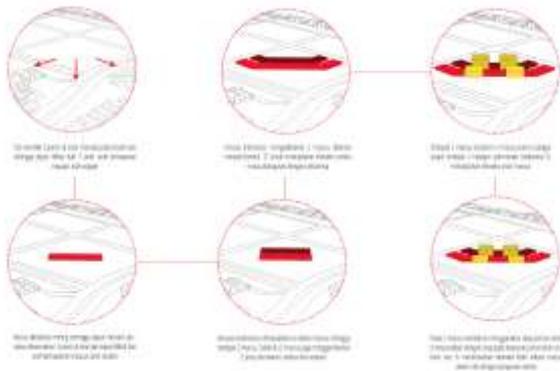
Gambar 2. 6. Konsep bangunan

Berawal dari konsep menggabungkan cara bermain permainan tradisional dengan sistem *hybrid* dan menghasilkan permainan tradisional dengan *interactive display*, muncul sifat dimana keduanya saling berinteraksi sehingga konsep utama bangunan adalah *interactive* atau interaksi baik antar massa

Akses kendaraan mobil, motor, dan bus terletak pada jalan utama, yaitu Jl. Dr. Ir. H. Soekarno dikarenakan dapat menarik pengunjung serta merupakan area yang ramai, sedangkan Jl. Penjaringan Asri digunakan sebagai akses servis. Akses pejalan kaki terletak pada Jl. Dr. Ir. H. Soekarno serta Jl. Penjaringan Asri sehingga saling menghubungkan atau menjadi *linkage*.

Massa bangunan terdiri dari 2 massa yang diambil dari jenis permainan tradisional yaitu permainan tradisional *indoor* dan permainan tradisional *outdoor*. Dari kedua massa tersebut, dijabarkan lebih luas dan diperoleh aktivitas utama dari setiap permainan. Terdapat 4 jenis aktivitas pada setiap permainan yaitu permainan dengan olah pikir, permainan dengan ketangkasan, permainan dengan aktivitas lompat, dan permainan dengan aktivitas jalan. Dari 4 jenis tersebut dibuat saling berinteraksi satu sama lain antar massa dan juga massa dengan area sekitarnya.

Gambar 2. 10. Tampak keseluruhan



maupun massa dengan lingkungan sekitar.

Gambar 2. 7. Transformasi bentuk

Bidang tangkap pada tapak yang terletak pada tanah *hook* sangat berpotensi untuk menangkap perhatian pengunjung sehingga area *main entrance* diletakkan mirip untuk mengundang pengunjung masuk ke dalam fasilitas. Bentuk massa *main entrance* juga bersifat mengundang dan berfungsi sebagai massa penangkap.



Gambar 2. 8. Site plan

Gambar 2. 9. Sirkulasi kendaraan menuju bangunan

Massa 1 hanya terdiri atas 1 lantai dan digunakan sebagai *main entrance* pada bangunan. Selain *main entrance*, juga digunakan sebagai tempat informasi dan tempat tiket mengingat fasilitas ini dikelola oleh pemerintah. Massa 2 terdiri atas 2 lantai dikarenakan konsep bangunan yang saling berinteraksi dan merupakan area permainan. Pada lantai 1 massa 2 merupakan area permainan dengan olah pikir dan ketangkasan sedangkan pada lantai 2 massa 2 merupakan area permainan dengan aktivitas lompat dan aktivitas jalan.



Area *playroom* merupakan area diperuntukan anak - anak dibawah usia 7 tahun yang masih belum bisa bermain permainan tradisional. Terdapat pula area duduk untuk orang tua sehingga masih bisa mengawasi aktivitas anak. Karakter ruang yang ingin ditampilkan pada area ini adalah suasana *fun*, nyaman, meriah, dan *natural*. Material yang digunakan pada area ini adalah baja sebagai struktur, panel kayu sebagai *moveable wall*, *laminated glass* sebagai dinding transparan, dan *wood tile* sebagai penutup lantai

Gambar 2.15. Perspektif interior area *playroom*



Gambar 2. 11. Program ruang lantai 1  
 Gambar 2. 12. Program ruang lantai 2

3. Area Cafe

Area *cafe* terletak bersebelahan dengan area *playroom*. Area ini dapat berfungsi sebagai area tempat mengawasi anak sekaligus bersantai. Karakter ruang yang ingin ditampilkan pada area ini adalah santai, *natural*, terbuka, dan terang. Karakter ruang pada area ini dicapai dengan menggunakan material kayu sebagai kisi - kisi dinding, baja sebagai struktur,



*laminated glass* sebagai dinding transparan, *wood tile*



sebagai penutup lantai.

Gambar 2.16. Perspektif interior area *cafe*

Fasilitas ini dapat dinikmati dari segala arah dengan banyak ruang berkumpul atau *community space* bagi pengunjung untuk saling berinteraksi. Material yang digunakan pada eksterior adalah material yang menyesuaikan dengan bangunan sekitar yaitu atap bitumen dan jajaran kolom.

**Pendalaman Desain**

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk menunjukkan kesan “*fun*” pada setiap ruang permainan dan penataan ruang publik yang nyaman untuk anak - anak.

1. Area *Main Entrance*

Area *main entrance* merupakan area pertama yang dilihat oleh pengunjung ketika masuk ke dalam bangunan. Area ini berfungsi sebagai area selasar antara massa 1, massa 2, dan *amphitheater*. Karakter ruang pada area selasar yang ingin ditampilkan adalah karakter santai, *natural*, terbuka, dan terang. Karakter ini dicapai dengan menggunakan material kayu sebagai kisi - kisi di depan, baja sebagai struktur, dan *concrete tile* sebagai penutup lantai.

4. Area Restoran

Gambar 2.13. Perspektif interior area *main entrance*  
 Gambar 2.14. Perspektif eksterior area *main entrance*

2. Area *Playroom*

Area restoran merupakan area publik dan terdiri atas kios - kios yang menjual makanan tradisional. Karakter ruang yang ingin ditampilkan pada area ini adalah sederhana, *natural*, terang, dan ringan. Material yang digunakan pada area ini adalah baja sebagai struktur, *wood tile* sebagai penutup lantai, dan *laminated glass* sebagai dinding transparan.



Gambar 2.17. Perspektif interior area restoran

##### 5. Area Amphitheater

Area *amphitheater* digunakan apabila terdapat *event* tertentu. Akses menuju *amphitheater* hanya dapat dilewati apabila pengunjung sudah membeli tiket. Karakter ruang yang ingin ditampilkan pada area *amphitheater* adalah *natural*, terbuka, dan bebas. Material yang digunakan pada area ini ada beton sebagai tempat duduk penonton.



Gambar 2.18. Perspektif eksterior area *amphitheater*

##### 6. Area Selasar Massa 2

Area selasar massa 2 digunakan sebagai area penghubung antara area bermain dengan aktivitas lompat dan area bermain dengan aktivitas jalan. Karakter ruang yang ingin ditampilkan pada area ini adalah terbuka, *natural*, dan bebas. Area ini menggunakan material *laminated glass* sehingga dapat memberi kesan terbuka, *wood tile* sebagai material penutup lantai, dan baja sebagai struktur.

Gambar 2.19. Perspektif interior area selasar massa 2

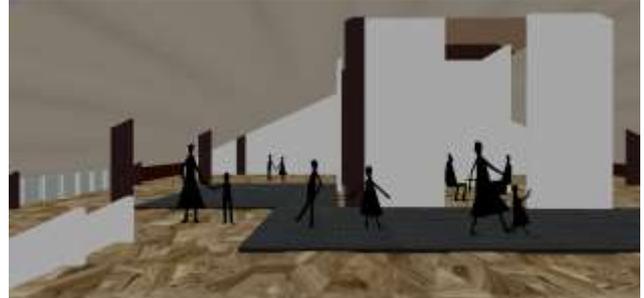
##### 7. Area Bermain Dengan Aktivitas Jalan

Terdapat ruang untuk bermain *rangku alu*, *egrang*, ruang *workshop*, dan area duduk. Karakter ruang pada area ini tertutup dikarenakan penggunaan *interactive display* yang tidak membutuhkan cahaya matahari pada ruangan. Material yang digunakan pada area bermain ini adalah *LED panel* sebagai bahan penutup lantai dan untuk area bermain, *wood tile* sebagai material penutup lantai pada area selasar ruangan, dan baja sebagai struktur

Gambar 2.20. Perspektif interior area bermain dengan aktivitas jalan

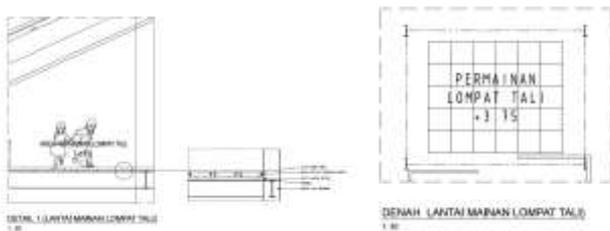
##### 8. Area Bermain Dengan Aktivitas Lompat

Terdapat ruang untuk bermain lompat tali, *engklek*, *petak jongkok*, ruang *workshop*, dan area duduk. Karakter ruang pada area bermain cenderung tertutup dikarenakan penggunaan *interactive display* yang tidak membutuhkan cahaya matahari pada ruangan. Material yang digunakan pada area bermain ini adalah *LED panel* sebagai bahan penutup lantai dan untuk area bermain, *wood tile* sebagai material penutup lantai pada area selasar ruangan, dan baja sebagai struktur



Gambar 2.21. Perspektif interior area bermain dengan aktivitas lompat

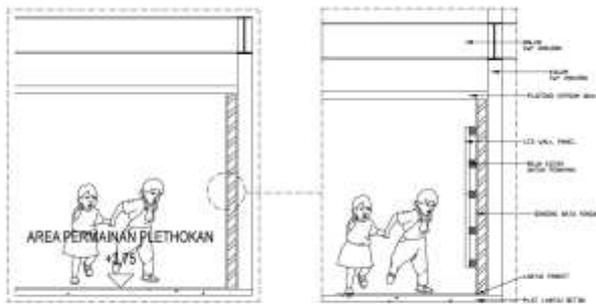




Gambar 2.22. Detail area bermain lompat tali

9. Area Bermain Dengan Ketangkasan

Terdapat ruang untuk bermain *benthik*, *malingan*, *kontrakol*, *plethokan*, ruang *workshop*, dan area duduk. Karakter ruang pada area bermain cenderung tertutup dikarenakan penggunaan *interactive display* yang tidak membutuhkan cahaya matahari pada ruangan. Material yang digunakan pada area bermain ini adalah *wood tile* sebagai material penutup lantai, baja sebagai struktur, dan *LED panel* sebagai dinding untuk bermain.



DETAIL 2 (DINDING MAINAN LOMPAT PLETHOKAN)  
1: 20

Gambar 2.23. Perspektif interior area bermain dengan ketangkasan  
Gambar 2.24. Detail area bermain *plethokan*

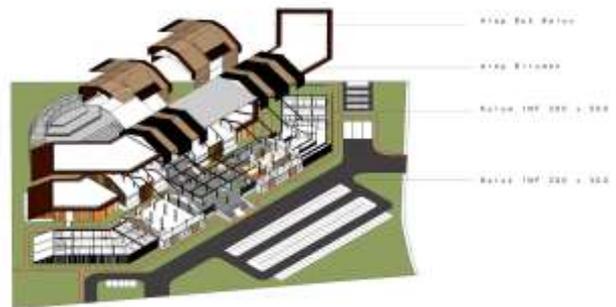
Pencahayaan pada area bermain menggunakan pencahayaan buatan dengan lampu LED *cove lighting*, *downlight*, dan *vayacove* sebagai pencahayaan buatan dengan temperature warna 5000–5500K (*cool white*), dan besar lux yaitu 1500-2000lux. Sedangkan skala ruang pada tiap paviliun berkisar pada skala manusia dengan ketinggian 3 – 4,5 meter.

Sistem Struktur

Sistem struktur pada Fasilitas Wisata Permainan Tradisional ‘Hibrida’ di Surabaya menggunakan sistem struktur sederhana karena skala bangunan yang kecil, sehingga sistem struktur yang spesifik tidak

dibutuhkan. Sistem struktur rangka ini menggunakan konstruksi baja.

Modul kolom pada kedua massa di dalam fasilitas adalah 8 x 8 meter, dimensi balok baja yang dibutuhkan adalah baja IWF dimensi 250 x 250 mm. Kolom yang digunakan adalah kolom komposit dengan dimensi kolom baja IWF 250 x 250 mm. Untuk menyalurkan beban horisontal digunakan plat lantai beton 12 cm dengan bondeks. Konstruksi atapa pada massa ini menggunakan truss baja dengan tebal 80 cm.



Gambar 2.25. Penyaluran beban sistem struktur *space frame* dan rangka

Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Air Bersih dan Kotor

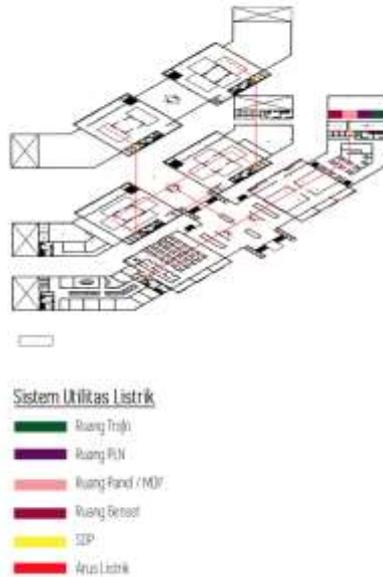
Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *upfeed* dan melayani restoran, *cafe*, kantin karyawan, *head office*, area bermain, area *playroom*, lobby, dan *souvenir shop*. Sistem ini membutuhkan satu tandon bawah. Sistem utilitas air kotor dikumpulkan dari masing - masing massa melalui pipa kemudian disalurkan menuju STP.



Gambar 2.26. Isometri utilitas air bersih dan air kotor

## 2. Sistem Utilitas Listrik

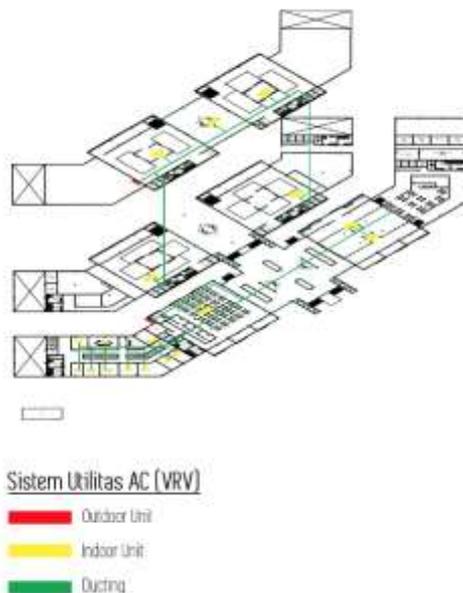
Distribusi listrik menggunakan gardu PLN yang kemudian didistribusikan melalui trafo, genset, MDP, dan SDP pada tiap massa.



Gambar 2. 27. Isometri utilitas listrik

## 3. Sistem Tata Udara

Sistem tata udara menggunakan sistem VRV (*Variable Refrigerant Volume*) pada area bermain, area pengelola, restoran, *cafe*, *retail shop*, *souvenir shop* dan area selasar massa 2 lantai 2. Sistem ini memiliki tingkat kebisingan rendah, hemat listrik, dan hemat tempat. Sistem ini juga dapat mengatur jadwal dan temperatur AC secara komputerisasi.



Gambar 2. 28. Isometri sistem tata udara

## KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Wisata Permainan Tradisional 'Hibrida' di Surabaya diharapkan membawa dampak positif bagi perkembangan sektor pariwisata pulau Surabaya dan negara Indonesia. Selain itu fasilitas ini juga diharapkan dapat membantu memperkenalkan kembali permainan tradisional secara menarik untuk generasi muda. Perancangan ini telah mencoba menjawab permasalahan perancangan, yaitu bagaimana merancang sebuah fasilitas wisata yang "fun" dan penataan ruang publik yang memperhatikan kenyamanan dan privasi pengunjung. Konsep perancangan fasilitas ini diharapkan dapat menghapus paradigma yang menganggap permainan tradisional terkenal kuno dan ketinggalan jaman menjadi sebuah permainan seru dan menyenangkan sehingga dapat dilestarikan karena merupakan warisan budaya Indonesia. Selain itu dengan adanya fasilitas ini juga diharapkan dapat menambah wawasan pengunjung dan mengajak pengunjung untuk kembali mengapresiasi permainan tradisional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Danandjaja, James. (1997). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Grafiti.
- Dharmamulya, Sukirman. (2005). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Handayani, Tarlen. *Komunitas Hong: Lestarkan Permainan Tradisional Indonesia*. (Online). Diunduh pada 11 Januari 2017. <<http://http://ciburial.desa.id/komunitas-hong-lestarikan-permainan-tradisional-indonesia/>>
- Husna M, A. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. (2008). Diakses pada 10 Januari 2017. <<http://kbbi.web.id>>
- Jeffs, T. dan Smith, M. K. (1997, 2005, 2011). "What is informal education?", *The Encyclopedia of Informal Education*. (Online). Diunduh pada 10 Januari 2017. <<http://infed.org/mobi/what-is-informal-education/>>
- Kurnianto, Eddi. (2011). *Museum Anak Kolong Tangga*. (Online). Diakses pada 14 Januari 2017. <[http://http://www.kompasiana.com/eddikurnianto/museum-anak-kolong-tangga\\_550172f1813311275efa869e](http://http://www.kompasiana.com/eddikurnianto/museum-anak-kolong-tangga_550172f1813311275efa869e)>
- Laurens, Joyce M. (2004). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Grasindo.
- Misbach, I. H. (2006). *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*. Diakses 11 Januari 2017. <[http://file.upi.edu/direktori/fip/jur.\\_psikologi/%20197507292005012-ifa\\_hanifah\\_misbach/laporan\\_penelitian\\_peran\\_permainan%20an\\_tradisional\\_revisi\\_final\\_.pdf/](http://file.upi.edu/direktori/fip/jur._psikologi/%20197507292005012-ifa_hanifah_misbach/laporan_penelitian_peran_permainan%20an_tradisional_revisi_final_.pdf/)>
- Neufert, Ernst. (1996). *Data Arsitek - Jilid 1*. (Sjamsu Amril). Jakarta: Erlangga
- \_\_\_\_\_. (1996). *Data Arsitek - Jilid II*. (Sjamsu Amril). Jakarta: Erlangga.
- Prakoso, Samuel. (2013) *Galeri Indonesia Kaya*. (Online). Diakses pada 12 Januari 2017. <<http://http://www.liburananak.com/id/kids-holiday-spots/16-museums/169/galeri-indonesia-kaya#.WHwM7bFh2u5>>
- Ritchie, Brent W. (2003). *Managing Educational Tourism*. United Kingdom: Channel View Publications.