

# Fasilitas Permainan Tradisional di Surabaya

Lusy Erniasari Frenditia dan Ir. Frans Soehartono, Ph.D  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 frendityalusy@yahoo.com; fsoehartonopetra@gmail.com



Gambar. 1. Perspektif bangunan Fasilitas Permainan Tradisional di Surabaya

## ABSTRAK

Fasilitas Permainan Tradisional merupakan Fasilitas dimana masyarakat bisa mengenal permainan tradisional yang sudah lama ditinggalkan apalagi dimainkan. Fasilitas ini juga mewadahi masyarakat untuk bermain dan belajar, serta belajar untuk membuat permainan tradisional sehingga bisa melestarikannya. Fasilitas ini diadakan sehingga bisa menjadi tempat rekreasi yang baru untuk keluarga, sehingga anak – anak bisa belajar mengenal permainan tradisional, dan orang tua pun bisa bernostalgia mengenang masa lalu. Selain itu, fasilitas ini juga bisa mewadahi masyarakat untuk berkumpul dan mengadakan acara rutin atau festival permainan tradisional. Pendekatan yang diambil merupakan pendekatan vernacular kolonial, sehingga pengunjung bisa merasakan kembali suasana masa lampau dari fasilitas permainan tradisional ini

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Keluarga, Nostalgia, Fasilitas, Surabaya.

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Dewasa ini, di kota – kota besar terutama seperti di Surabaya, kebutuhan akan hiburan semakin banyak diminati. Baik dari anak – anak, remaja hingga dewasa membutuhkan hiburan sebagai kebutuhan hidup mereka. Tidak heran lagi jika di kota besar seperti Surabaya ini banyak terdapat media hiburan yang bervariasi, mulai dari taman hiburan, *mall*, internet, permainan *gadget*, dsb. Maka dari itu, sudah sewajarnya kita memilah – milah mana yang baik dan buruk, karena begitu beragamnya pilihan yang tersedia di sekitar kita.

Permainan tradisional merupakan sarana hiburan yang sudah ada sejak jaman dahulu untuk mengisi waktu luang dan mencari kesenangan. Berbeda dengan permainan di *gadget* yang lebih cenderung dimainkan oleh anak muda jaman sekarang ini, permainan tradisional memiliki makna dan nilai yang tinggi dan lebih berguna bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Dengan beragamnya permainan dan sarana hiburan yang ditawarkan sekarang ini, permainan tradisional sudah tergeser posisinya. Anak – anak

jaman sekarang ini tidak mengenal permainan tradisional. Padahal, permainan tradisional bisa memberikan banyak manfaat bagi anak – anak.

Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh beberapa anak, sehingga permainan tradisional tidak seperti permainan di gadget, di sini mereka dituntut untu belajar bersosialisasi dan belajar banyak hal bersama teman – teman mereka. Mereka juga dituntut untuk bergerak secara aktif, sehingga kemampuan motorik anak pun bisa terasah.

Di dalam satu permainan tradisional saja sudah mengandung banyak hal yang ingin diajarkan kepada kita. Mulai dari nilai spiritual, seni, budaya, intelektual, kreatifitas, moral, dsb. Maka dari itu, sangat disayangkan jika permainan tradisional tergeser oleh jaman dan tergantikan oleh permainan modern yang lain.

Berawal dari pemikiran di atas, hal tersebut menjadi dasar dalam perancangan sebuah tempat yang bisa mewadahi keinginan untuk memperkenalkan permainan tradisional kembali ke masyarakat. Menghidupkan kembali minat dan apresiasi masyarakat untuk mengenal, kemudian mempelajari, dan memainkan permainan tradisional kembali menjadi dasar dari perancangan Kampung permainan tradisional di Surabaya ini. Kampung permainan tradisional ini akan terdiri dari museum permainan tradisional, dan juga tempat workshop pelatihan pembuatan permainan tradisional, juga wahana permainan tradisional, yang kemudian bisa melengkapi kota Surabaya dan menjadi sarana bagi masyarakat yang ingin menghabiskan waktu dengan keluarga dan ingin tetap memberikan edukasi kepada anak mereka.



BANYAKNYA MANFAAT DALAM PERMAINAN TRADISIONAL BAGI ANAK



MELATIH KREATIVITAS, MOTORIK, KECERDASAN

Gambar 1. 1. Permainan Tradisional yang mulai tergeser oleh permainan gadget, dsb.

**Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas yang mampu mewadahi pengunjung untuk

mempelajari, memainkan dan melestarikan permainan tradisional dengan merasakan pengalaman kembali ke masa lampau.

**Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk meningkatkan minat masyarakat untuk mengenal permainan tradisional yang sudah ditinggalkan.

**Data dan Lokasi Tapak**



Gambar 1. 2. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Jl. Raya Dupak, Kec. Bubutan, Surabaya, dan merupakan lahan kosong. Tapak berada dekat dengan Pusat Grosir Surabaya, Pasar Turi Baru, Stasiun Besar Pasar Turi, serta Kampung Maspati yang terletak tidak jauh dari site.



Gambar 1. 3. Tata Guna Lahan

<b>Data Tapak</b>	
Nama jalan	: Jl. Raya Dupak
Status lahan	: Tanah kosong
Luas lahan	: 12.000 m <sup>2</sup>
Tata guna lahan	: Fasilitas Umum
GSB depan dan kereta api	: 10 meter
GSB samping	: 5 meter
Koefisien dasar bangunan (KDB)	: 50%
Koefisien dasar hijau (KDH)	: 30%
Koefisien luas bangunan (KLB)	: 100%
Tinggi Bangunan	: 1 – 8 lantai
(Sumber: Bappeko Surabaya)	

**DESAIN BANGUNAN**

Bagian – bagian dari bangunan ini dibagi menjadi berikut yaitu :

- Area penerima
- Cafe
- Museum dan Tenant Permainan Tradisional
- Area Workshop dan Retail Ukm
- Amphiteater
- Kantor Pengelola
- Area Servis
- Lapangan multifungsi
- Area Bermain Outdoor

Fasilitas servis diletakkan di area belakang. Selain itu, disediakan juga ruang berkumpul di beberapa titik sebagai tempat bermain.



Gambar 2. 1. Perspektif eksterior

Amphiteater sebagai pusat dari segala kegiatan yang ada, setiap massa berpusat mengarah ke amphiteater.



Gambar 2. 2. Perspektif suasana ruang luar



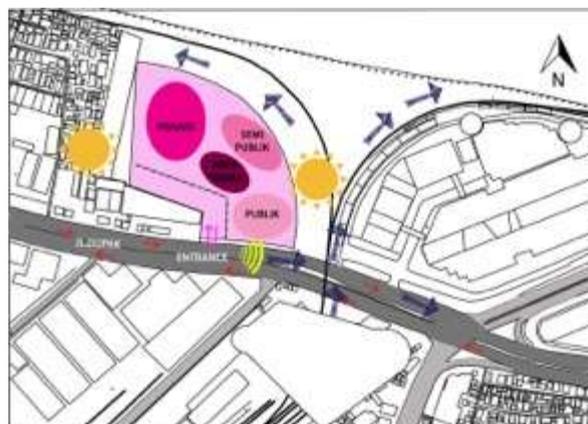
Gambar 2.3 . Perspektif suasana ruang luar

**Analisa Tapak**



Gambar 2. 4. Analisa tapak

Tapak berada di jalan besar yaitu Jl. Raya Dupak yang bising dan rawan macet. Akses utama berasal dari arah tugu pahlawan kemudian putar balik untuk masuk ke site. Arah angin cukup keras di sekitar jalur kereta api dan dari Barat ke Timur.



Gambar 2. 5. Zoning pada tapak

Pembagian zoning pada tapak dimulai dengan membagi tapak menjadi 4 area, yaitu: Area Penerima, Publik, Semi Publik dan Private; yang akan dihubungkan dengan Amphiteater sebagai Area berkumpul dan Pusat dari semua massa.

**Pendekatan Perancangan**



Gambar 2. 6. Konsep Perancangan dan Pendekatan Desain

Berdasarkan masalah desain, pendekatan



Gambar 2. 11. Tampak Museum dan Tenant Permainan Tradisional

Kemudian Gambar di atas merupakan tampak dari massa utama yaitu Museum dan tenant permainan tradisional.

**Fasilitas Bangunan**

**A. Museum dan Tenant Permainan Tradisional**

Merupakan massa utama dari Fasilitas Permainan Tradisional, disini merupakan tempat dimana masyarakat mendapatkan edukasi dan pengetahuan tentang permainan tradisional yang ada di nusantara. Dan juga terapat tenant – tenant yang diatur bergiliran dengan museum sehingga setelah mengenal permainan tradisional tertentu, mereka juga turut serta memainkannya.



Gambar 2.12. Museum dan Tenant Permainan Tradisional

**B. Workshop dan Retail**

Merupakan tempat dimana masyarakat bisa mempelajari cara pembuatan permainan tradisional secara langsung. Disini terdapat pembuatan permainan korek api, belajar membuat mainan dari kayu, membuat puzzle dan juga mobil – mobilan, dsb.

Selain itu, juga merupakan tempat dimana hasil – hasil pembuatan mainan oleh masyarakat setempat bisa dibeli oleh pengunjung.

Massa ini dibagi menjadi 2 lantai, dimana lantai 1 merupakan area *retail* dan juga *ticketing*. Kemudian di lantai 2 merupakan area *workshop*.



Gambar 2.13. Workshop dan Retail

**C. Area Penerima**

Area Penerima dengan 1 lantai ini merupakan lobby dan juga *ticketing* untuk masuk ke dalam

keseluruhan bangunan. Massa ini memiliki penghubung menuju ke area *workshop* dan *retail*, dan juga *cafe*. Sehingga dari *drop off*, pengunjung bisa memilih ingin masuk ke fasilitas bermain utama seperti museum atau ingin ke retail dahulu atau bahkan ingin bersantai terlebih dahulu ke *café* yang letaknya hanya di sebelah pintu masuk.



Gambar 2.14. Area Penerima

**D. Amphiteater**

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, area ini merupakan pusat kegiatan di fasilitas ini. Dimana disini adalah tempat diadakannya festival rutin, tempat berkumpul, diadakannya lomba – lomba dan juga pertunjukan.



Gambar 2.15. Amphiteater di depan Museum Permainan Tradisional

**E. Kantor Pengelola**

Bangunan berlantai 1 ini merupakan tempat dimana setiap kegiatan yang berhubungan dengan pengelola diletakkan. Diletakkan sedikit lebih jauh dari pintu masuk, sehingga privas dan ketenangan lebih terjaga. Juga agar tidak semua orang kecuali yang berkepentingan bisa mengakses. Dilengkapi juga dengan fasilitas parkir khusus untuk pengelola di depan kantor.



Gambar 2.16. Workshop dan Retail

**F. Area Bermain Outdoor**

Disediakan ruang – ruang luar untuk anak – anak bermain, terdapat lapangan multifungsi,

kemudian lapangan untuk bermain outbond, dan juga beberapa tempat yang memang didesain untuk memainkan galah asin, engklek dan juga benteng – bentengan.



Gambar 2.17. Tempat Bermain Engklek



Gambar 2.18. Taman Outbond

**G. Ruang Servis**

Massa ini merupakan massa dengan 1 lantai, dimana segala kegiatan untuk servis, musholla, hingga gudang diletakkan. Diletakkan di area paling belakang, sehingga loading dock, dsb nya tidak mengganggu jalannya aktivitas fasilitas permainan ini.



Gambar 2.19. Tempat Bermain Engklek

**Pendalaman Desain**

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk mengekspresikan setiap karakter dari permainan tradisional itu sendiri :

**1. Museum Permainan Tradisional**

Penataan museum dengan menyelusuri koridor membuat setiap ruangan bisa diakses melalui koridor. Penataan cahaya menggunakan artificial

light pada koridor ditata melintang menggunakan strip light sehingga terasa kesan mengalir dan menuntun pengunjung untuk menyelusuri koridor. Mengekspos kolom beton supaya menambah kesan monumental dan colonial.

Pencahayaan display menggunakan pencahayaan downlight dengan kemiringan 60 derajat terhadap dinding.



Gambar 3.1. Museum Permainan Tradisional

Dinding menggunakan warna polos dari material beton sehingga tidak mencolok dan menonjolkan display, menurut Onggodipura. Plat lantai menggunakan ubin lama bermotif sehingga menampilkan kesan seperti bangunan colonial di masa lalu. Sedangkan material kayu dipakai pada plat lantai display sehingga menampilkan kesan hangat dan alamiah.



Gambar 2.10. Material dinding dan plat lantai

**2. Workshop**

Dengan filosofi *Wabi-Sabi*, dimana ketenangan, kesederhanaan, dan alam adalah fokus perancangan dari pavilion Jepang. Filosofi ini diaplikasikan dengan memasukkan alam pada bangunan sehingga tercipta taman *indoor* atau *zen garden*. Selain itu kesederhanaan juga ditunjukkan dengan fasad yang minimal dan bersih.

Karakter ruang yang dicapai adalah natural, bersih, dan sederhana, dengan menggunakan material kayu dan beton.



Gambar 3.2. Ruang Workshop

3. Tempat bermain dakon

Permainan warna yang polos, membuat tempat bermain menjadi terekspos dan mencolok. Selain itu pencahayaan alami sebagai pencahayaan utama dari tenant bermain dakon ini.



Gambar 3.3. Tenant bermain dakon

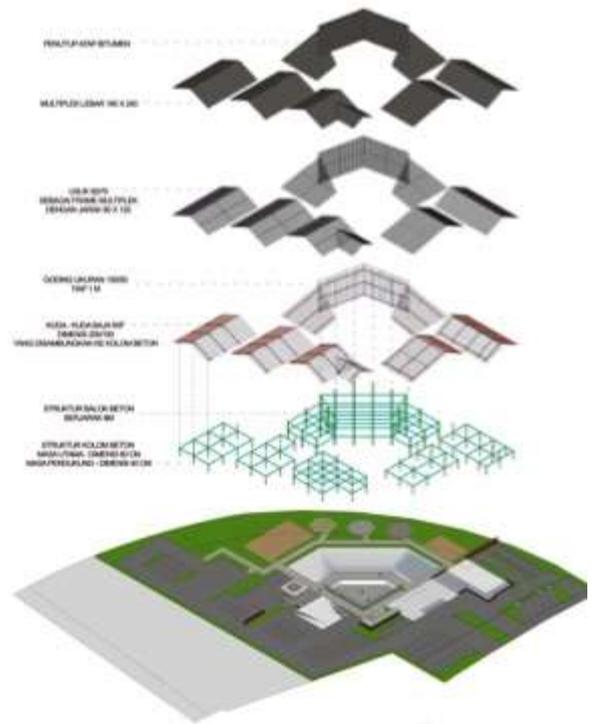
Karakter ruang yang tercipta adalah simetris, meriah, dan natural. Dengan material beton, kayu, dan tembaga.

**Sistem Struktur**

Struktur kolom menggunakan beton; untuk massa utama menggunakan kolom dengan dimensi 60 cm, sedangkan untuk massa pendukung menggunakan kolom dengan dimensi 40 cm. Struktur balok juga menggunakan beton dengan jarak antar kolom setiap 8 meter.

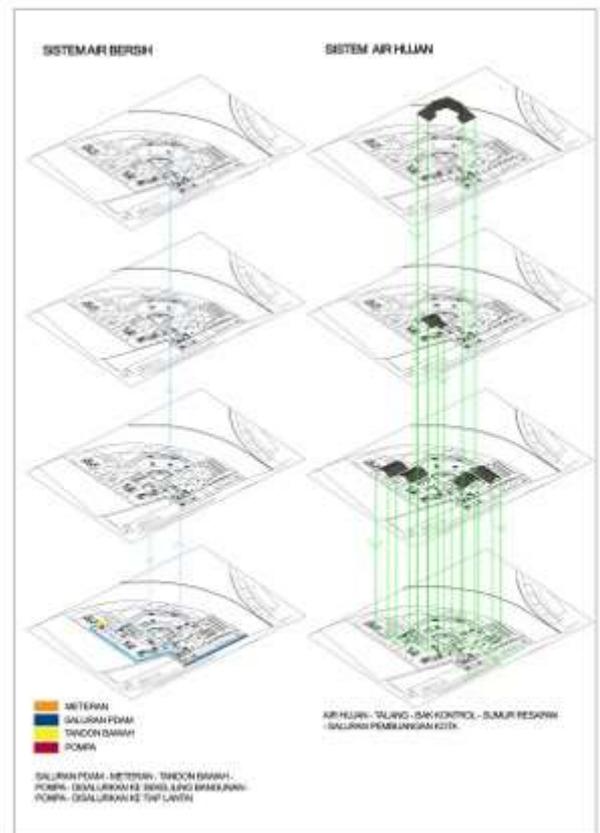
Kuda – kuda menggunakan baja IWF yang disalurkan ke kolom beton. Baja IWF yang digunakan memiliki dimensi 200/100.

Untuk struktur atap yang digunakan, gording yang digunakan menggunakan ukuran 150 / 50 dengan material kayu. Untuk usuk sebagai frame dari multiplex memiliki dimensi 70/50 dengan jarak 80 x 120. Kemudian multiplek yang memiliki lebar 160 x 240 dipasang, lalu dipasang atap bitumen.



Gambar 4.1. Isometri utilitas air bersih dan air hujan

**Sistem Utilitas**



Gambar 4.2. Isometri utilitas air bersih dan air hujan

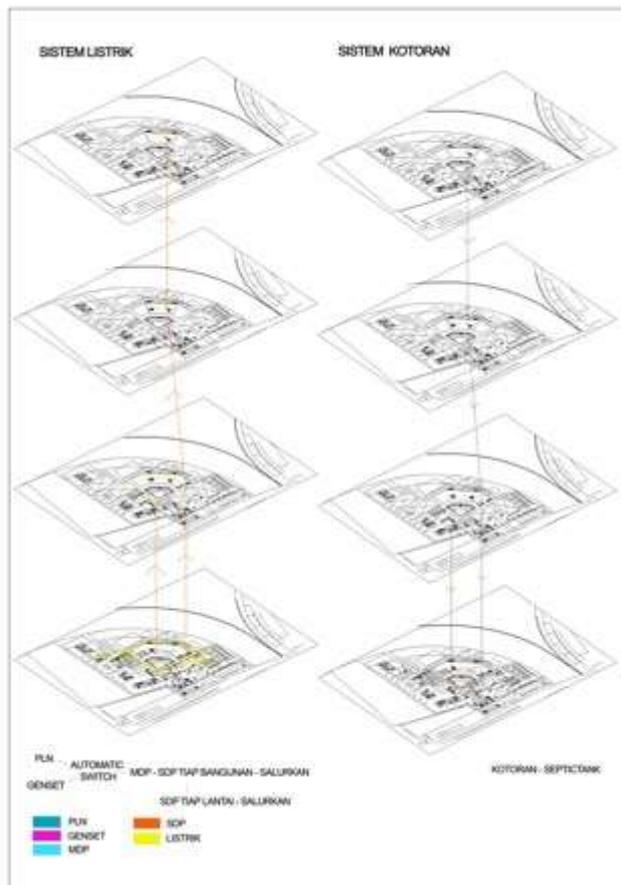
1. Sistem Utilitas Air Bersih

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *Upfeed*. Disalurkan menuju seluruh massa kemudian untuk massa yang memiliki 2 lantai

seperti area workshop atau museum yang memiliki 4 lantai ; dipompa kemudian disalurkan ke tiap lantai di atasnya.

## 2. Sistem Utilitas Air Hujan

Sistem utilitas air hujan menggunakan bak kontrol pada perimeter tiap massa yang kemudian akan dihubungkan ke bak kontrol pada perimeter tapak, dan akan dibuang ke sungai dan saluran kota.



Gambar 2. 28. Isometri Utilitas Listrik dan Kotoran

## 3. Sistem Kotoran

Sistem kotoran, dari tiap titik disalurkan ke lantai di bawahnya kemudian masuk menuju ke *septic tank*.

## 4. Sistem Listrik

Distribusi listrik menggunakan gardu PLN karena besarnya kebutuhan listrik yang kemudian didistribusikan melalui trafo, genset, MDP, dan SDP pada tiap massa. Disediakkannya automatic switch sehingga jika lampu mati, listrik langsung berubah mengambil daya listrik dari genset.

untuk mengenal dan mempelajari permainan tradisional dan juga menjadi tempat dimana para orang tua bisa berkumpul dan bernostalgia mengenang masa lampau saat bermain permainan tradisional. Diharapkan dari fasilitas ini, anak – anak jaman sekarang bisa mengenal permainan tradisional sebagai warisan budaya dan ikut bermain permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat dibandingkan dengan permainan gadget, playstation , dsb yang kurang mengasah perkembangan anak. Diharapkan dari fasilitas ni, bisa menghapus anggapan masyarakat bahwa permainan yang terkini lebih bermanfaat dan lebih canggih untuk tumbuh kembang anak. Fasilitas ini pada akhirnya bisa meningkatkan minat masyarakat untuk mengetahui, mempelajari, memainkan serta melestarikan permainan tradisional yang sudah lama ditinggalkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Mulyani, Sri. (2013). *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Dharmamulya, Sukirman, dkk. (2005). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Keppel Press Indonesia.
- Neufert, E. (1996). *Data arsitek*. (Sunarto Tjahyadi, Trans.). Jakarta: Erlangga.
- Neufert, E. (2002). *Data arsitek (2<sup>nd</sup> ed.)*. (Sunarto Tjahyadi, Trans.). Jakarta: Erlangga.
- Mc. Guinness, et al. (1993). *Mechanical and electrical equipment for buildings (7<sup>th</sup> ed.)*. Singapore: John Wiley & Sons Inc.
- Mills, Edward P. (2008). *Building for Administration, Entertainment and Recreation (BAER)*. Newness, Butterwoths.
- Sleeper, H. R. (1995). *Building planning and design standards*. New York: John Wiley & Sons Inc.
- Chiara, J.D. & John, C. (1983). *Times saver standards for building types (2<sup>nd</sup> ed.)*. Singapore: Mcgrraw-Hill Book Co.
- Kusuma, Yovita. (2010). *Fasilitas Wisata Edukasi Permainan Tradisional di Surabaya*. (TA No. 06023412/ARS/2015). Universitas Kristen Petra, Surabaya.

## KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Permainan Tradisional di Surabaya ini diharapkan mampu membawa dampak bagi masyarakat di Surabaya. Diharapkan Fasilitas ini bisa menjadi wadah bagi masyarakat