

Museum Mainan Anak Tradisional dan Fasilitas Bermain

Mas Ridho Aji Dewantoro dan Anik Juniwati, ST, MT.
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 madojimasridho@gmail.com; ajs@peter.petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Museum Mainan Anak Tradisional dan Fasilitas Bermain

ABSTRAK

Museum Mainan Anak Tradisional merupakan museum yang memperkenalkan sekaligus melestarikan mainan atau permainan tradisional yang berasal dari Indonesia dan merupakan wadah bagi komunitas-komunitas pecinta mainan tradisional yang berada di Surabaya. Indonesia sangatlah terkenal dengan keunikan budayanya dan salah satunya adalah permainan tradisional. Hal ini bisa menjadi salah satu daya tarik bagi wisatawan yang berkunjung ke Indonesia. Museum Mainan Anak Tradisional di Surabaya akan menjadi salah satu ikon kebudayaan di Surabaya yang bersifat rekreatif dan edukatif. Museum ini dilengkapi dengan fasilitas publik, yaitu fasilitas taman bermain indoor, fasilitas bermain outdoor, area perpustakaan, area workshop, dan café. Pendekatan perilaku anak digunakan sebagai dasar desain bangunan museum mainan anak tradisional ini, mengingat sebagian besar pengguna pada bangunan museum ini adalah anak-anak pada usia 6 sampai 12. Suasana interior bangunan juga mengekspresikan karakter tiap budaya melalui pendalaman karakter ruang sehingga pengunjung dapat mengenal dan memahami permainan tradisional.

Kata Kunci: Mainan Tradisional, Anak, Budaya, Pelestarian, Surabaya

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Permainan tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Dahulu anak-anak bermain dengan menggunakan alat yang seadanya. Namun kini, mereka sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi yang berasal dari luar negeri dan mulai meninggalkan mainan tradisional. Seiring dengan perubahan zaman, permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Bahkan tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenali permainan tradisional.

Permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain tidak mengeluarkan banyak biaya, bisa juga untuk menyehatkan badan. Permainan tradisional adalah olahraga karena semua permainan menggunakan gerak badan yang ekstra. Permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, melalui permainan tradisional, anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya. Para psikolog menilai bahwa sesungguhnya permainan tradisional dapat meningkatkan dan membentuk motorik anak, baik motorik kasar maupun motorik halus. Salah satu permainan yang dapat membentuk motorik halus anak adalah dakon. Pada permainan ini pemain dituntut untuk memegang biji-biji yang kecil secara utuh sembari meletakkannya satu-satu di kotak dengan satu tangan.

Di Indonesia sendiri museum mainan hanya berada di Yogyakarta. Museum yang mengangkat dan memperkenalkan fungsi dari mainan tradisional sebagai

bagian dari kehidupan anak sehari-hari. Sekaligus mencoba untuk menarik minat dan kecintaan anak-anak, remaja, dan orang dewasa terhadap mainan dan permainan tradisional.



Gambar 1. 1. Keunikan budaya permainan tradisional Sumber: <http://gopena.com/permainan-tradisional/>

budaya, juga dekat dengan Taman Mundu yang merupakan tempat area wisata, serta dekat dengan area sekolah SMA kompleks yang merupakan sasaran konsumen museum.



Gambar 1. 3. Peta peruntukan

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah :

- Menciptakan ruang bermain mainan tradisional yang bisa mempengaruhi sikap konsumtif dan pasif pada anak menjadi anak yang mempunyai sikap kreatif dan aktif
- Menciptakan fasilitas bermain dan galeri mainan tradisional yang mengesankan kegiatan bermain pada masa lalu
- Menciptakan ruang bermain mainan tradisional yang bisa memenuhi nuansa ruang bermain out door di dalam ruang indoor

Tujuan Perancangan

Galeri mainan tradisional ini dapat menjadi bagian dalam pengembangan kota Surabaya sebagai fasilitas bermain dan museum mainan tradisional. merubah perilaku yang konsumtif dan pasif menjadi kreatif dan aktif.serta mewadahi komunitas-komunitas pecinta mainan tradisional

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 2. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Jl. Tambaksari, Kecamatan Tambaksari, Surabaya. Tapak merupakan lahan kosong. Lokasi berada di dekat Taman Hiburan Rakyat (THR) yang merupakan tempat pusat pelestarian

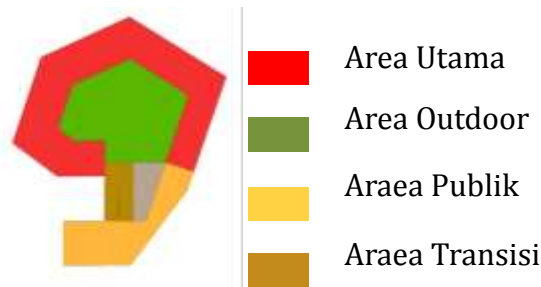
Data Tapak

Nama jalan	: Jl. Tambaksari
Status lahan	: Tanah kosong
Luas lahan	: 111.000 m ²
Tata guna lahan	: Fasilitas umum
Garis sepadan bangunan (GSB)	: 4 meter
Koefisien dasar bangunan (KDB)	: 50%
Koefisien dasar hijau (KDH)	: 10%
Koefisien luas bangunan (KLB)	: 1-2 lantai

(Sumber: Bappeda Surabaya)

DESAIN BANGUNAN

Program dan Luas Ruang



Gambar 2. 1. Pembagian zona

Pada area utama terdapat beberapa fasilitas yaitu: Area ruang pameran (museum) pada lantai 1, area perpustakaan, area workshop, area bermain indoor pada lantai 2, lalu kembali turun di lantai 1 menuju cafe dan souvenir



Gambar 2. 2. Perspektif interior

Terdapat pula fasilitas publik sebagai pelengkap, yaitu: area *pick up*, dan museum berkala

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

Sedangkan pada area outdoor terdapat amphitheatre dan area bermain outdoor.



Gambar 2. 3. Perspektif suasana ruang luar

Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2. 4. Analisa tapak

Letak tapak yang dekat dengan area pelestarian budaya dan area sekolah menjadikan lokasi ini memiliki nilai lebih untuk dijadikan Museum Mainan anak tradisional.

Matahari pada site disini juga menguntungkan karena sisi panjang tapak berada pada utara dan selatan. Sehingga dinding bangunan yang memanjang lebih aman dari panas matahari dari barat maupun timur.

Fasilitas taman di desain memanjang dari selatan ke utara agar dapat menangkap angin yang bergerak dari arah selatan menuju utara



Gambar 2. 5. Zoning pada tapak

Pembagian zoning pada tapak dimulai dengan membagi tapak menjadi 3 area, yaitu: area utama, area outdoor, dan area publik. yang akan dihubungkan dengan area transisi yang berada diantara massa area utama dan massa area publik. Massa – massa tersebut akan saling terhubung sesuai dengan konsep perancangan.

Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan perilaku anak dengan menggunakan teori Jean Piaget tentang perilaku anak pada usia 6 s/d 12 yaitu:

1. Anak belum mampu berpikir abstrak.
2. Anak suka melakukan eksplorasi.
3. Aktifitas pembelajaran dengan pengalaman langsung sangat efektif.



Gambar 2. 6. Diagram konsep pendekatan perancangan.

Dari 3 teori Jean Piaget yang saya pakai, teori pertama tentang anak-anak yang belum bisa berfikir abstrak saya aplikasikan ke dalam desain saya melalui alur yang saya buat pada bangunan museum ini. Alur yang saya pilih pada bangunan ini yaitu alur linear yang dikarenakan alur harus runtut langkah demi langkah agar anak-anak mudah memahami. Karena anak pada usia 6 – 12 tahun belum bisa berfikir secara abstrak.



Gambar 2. 7. Diagram konsep pendekatan perancangan.

Teori kedua tentang anak-anak suka melakukan eksplorasi saya aplikasikan ke dalam desain saya dengan adanya beberapa fasilitas yang berurutan dan menunjang untuk bereksplorasi yaitu area Museum

(melihat), area Workshop (membuat), area Bermain (memainkan)



Gambar 2. 8. Diagram konsep pendekatan perancangan.

Teori ke tiga tentang anak-anak lebih efektif bila di lakukan dengan pembelajaran secara langsung saya aplikasikan ke dalam desain saya dengan adanya area workshop. Pada area workshop, anak-anak dapat membuat mainan tersebut secara langsung dengan tenaga dan kreatifitasnya sendiri.

Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2. 9. Transformasi bentuk

Dari gambar 2.9 di atas dapat dilihat bentuk awal spiral yang berasal dari pendekatan perilaku di masukan kedalam site lalu disesuaikan orientasinya guna merespon akses masuk kedalam site. Langkah berikutnya adalah membagi zona dalam bangunan. Langkah terakhir adalah menaikan bentukkan untuk memberi aksen bagi pengguna jalan, mengingat letak site yang berada di belakang bangunan rumah warga.



Gambar 2. 10. Site plan



Gambar 2. 11. Tampak bangunan

Bidang tangkap sangat dibutuhkan untuk diletakkan di area entrance site, agar mengundang pengunjung untuk masuk ke dalam fasilitas. Bentuk massa yang semakin meninggi dari depan ke belakang berguna agar memberi aksen kepada pengendara jalan yang berfungsi juga sebagai massa penangkap, mengingat letak site yang berada di belakang bangunan rumah penduduk.

Karena letak site yang terletak di belakang bangunan maka museum ini hanya dapat dinikmati dari arah entrance saja. Untuk mengatasi hal ini, di depan museum ini dibuat terbuka dengan area taman outdoor, yang bisa digunakan anak-anak untuk bermain, sekaligus untuk menunggu jemputan mobil.

Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk mengekspresikan masing – masing mainan yang di tampilkan pada museum

1. Ruang museum

Kesan yang saya beri pada ruang museum ini adalah memberikan suasana yang ceria dan luas, serta mencerminkan suasana dari permainan-permainan yang ada pada museum.



Gambar 2.12. Interior museum

Pemilihan warna yang di pakai pada area museum ini agar terkesan ceria dan luas adalah material warna dinding yang berwarna warni dan cerah seperti warna pelangi Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U, serta material kayu pada lantai yang memberi kesan natural (tradisional).

2. Area Workshop

Kesan yang saya beri pada area workshop ini adalah tetap memberikan suasana yang ceria dan luas.serta mencerminkan suasana tingkat kesulitan pada area-area workshop.



Gambar 2.13. suasana ruang workshop

Pemilihan warna yang di pakai pada area workshop ini dipilih agar terkesan ceria dan luas yaitu warna dinding yang berwarna-warni dan cerah seperti warna pelangi Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U,serta material kayu pada lantai yang memberi kesan natural (tradisional). Untuk mengesankan perbedaan kesulitan workshop saya beri hiasan gantung pensil (mudah), kuas (sedang), gunting (susah)



Gambar 2.14. potongan perspektif area workshop

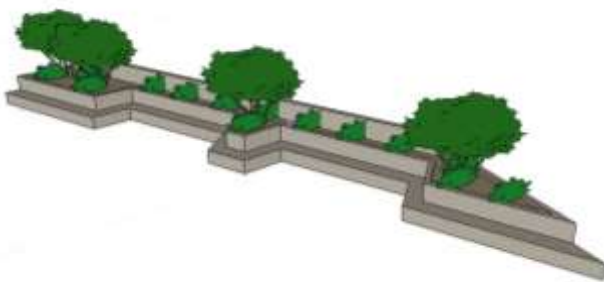
3. Area taman bermain outdoor

Kesan yang saya beri pada area taman bermain outdoor ini adalah tetap memberikan suasana yang ceria dan luas. serta mencerminkan suasana bermain pada masa lalu



Gambar 2.15. suasana ruang taman bermain outdoor

Material yang dipakai dalam area ini agar kesan suasana pada masa lalunya dapat dimaksudkan dengan adanya taman luas yang beralaskan rumput dan tanah. Sedangkan untuk material penutup dinding terbuat dari batu alam agar menambah kesan natural. Tanaman – tanaman yang juga menambah kesan natural yang sekaligus berfungsi sebagai naungan tempat duduk.



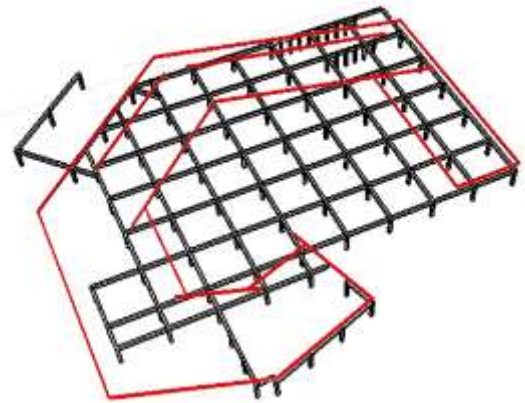
Gambar 2.16. Perspektif tempat duduk dengan tanaman

Sistem Struktur

Terdapat dua sistem pada Museum Mainan Anak Tradisional di Surabaya yaitu sistem struktur pada area basement menggunakan sistem struktur kolom dan balok beton sedang pada area bangunan lantai dasar ke atas menggunakan struktur kolom dan balok baja.

Pada konstruksi beton, modul kolom yang digunakan adalah 8 x 8 meter, dengan dimensi balok (1/10 bentang) 40 x 80 cm. Perkiraan sementara dimensi kolom beton adalah 40 x 40 cm.

Struktur Beton

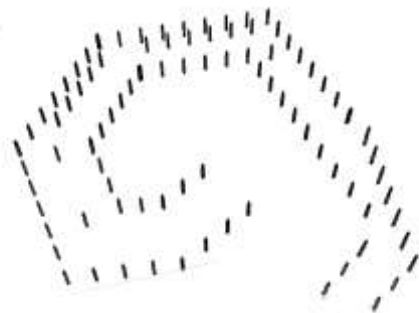


Gambar 2.17. Sistem struktur rangka konstruksi beton.

Pada konstruksi baja (lantai dasar), modul kolom yang digunakan adalah 6 meter, dengan menggunakan kolom dan kuda-kuda baja IWF

Struktur Baja

Struktur baja di aplikasikan pada kolom di lantai dasar dengan menggunakan selimut dinding beton

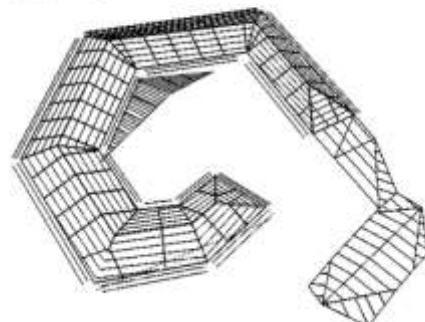


Gambar 2.18. Sistem struktur rangka konstruksi baja.

Mengingat bangunan museum ini memiliki bentang yang lebar maka untuk sistem struktur rangka atap saya juga menggunakan struktur rangka baja profil C sebagai gording dan baja profil I sebagai kuda-kuda.

Struktur Baja

Struktur baja di aplikasikan juga pada rangka atap dengan baja profil I sebagai rangka atap dan baja profil C sebagai gording.

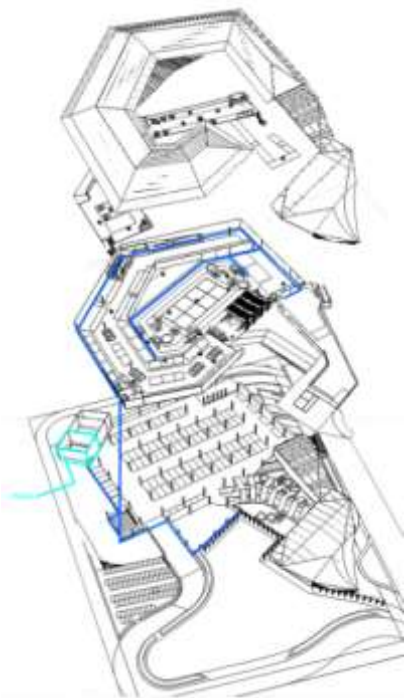


Gambar 2.19. Sistem struktur rangka konstruksi atap dan rangka

Sistem Utilitas

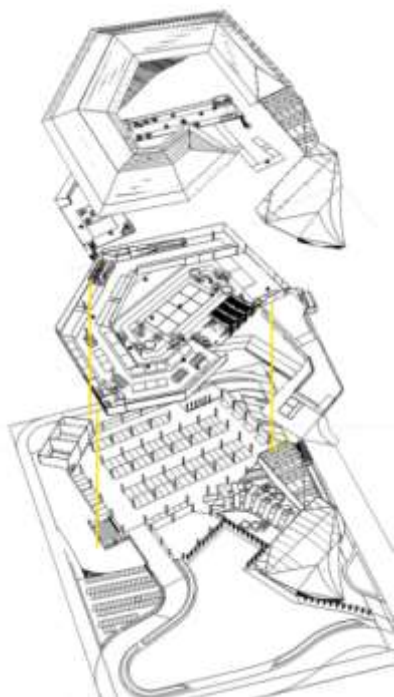
1. Sistem Utilitas Air Bersih dan Pembuangan Air Kotor

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *up feed* yang akan disebar ke seluruh bangunan dengan menggunakan bantuan beberapa pompa air di beberapa titik bangunan



Gambar 2.20. Isometri utilitas air bersih

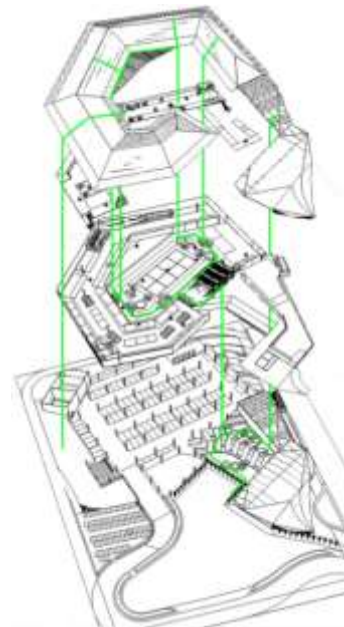
Sedangkan sistem pembuangan air kotor langsung dialirkan di beberapa *septic tank* dan sumur resapan.



Gambar 2. 21. Isometri utilitas air kotor

2. Sistem Pembuangan Air Hujan

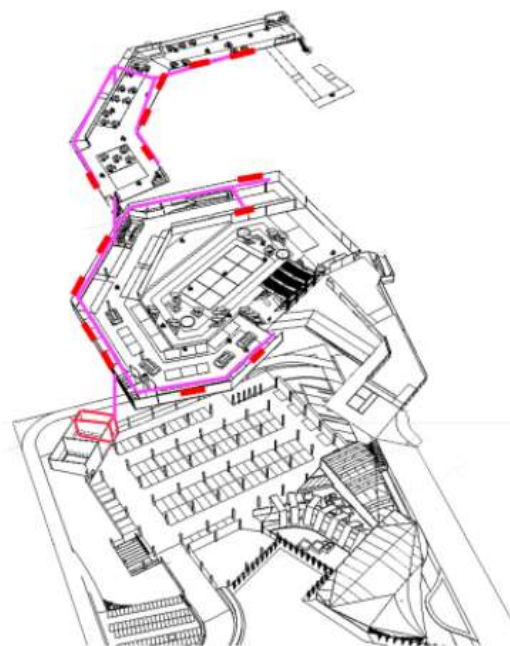
Sistem pembuangan air hujan pada atap bagian luar, air langsung di buang ke area taman luar sebagai resapan alami. Sedangkan air hujan pada area atap dalam air di alirkan pada saluran air di tepi taman lalu di teruskan ke kolam dan terakhir di pompa keluar menuju area resapan taman



Gambar 2. 22. Isometri utilitas air hujan

3. Sistem Tata Udara

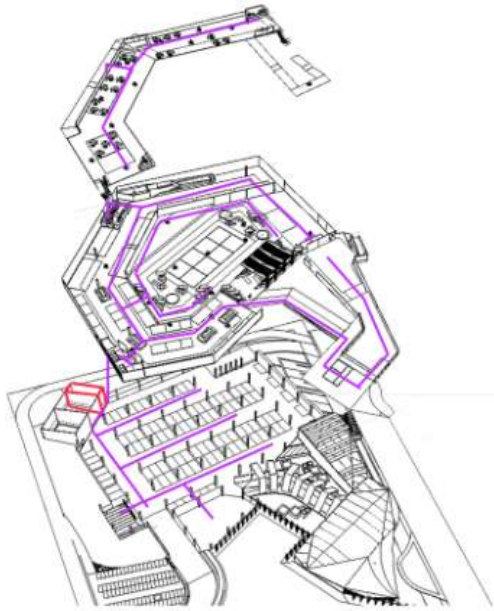
Sistem tata udara menggunakan sistem multi split . Sistem ini memiliki tingkat kebisingan rendah, hemat listrik, dan hemat tempat. Dengan sistem ini jadwal dan temperatur AC dapat di atur sesuai dengan kebutuhan



Gambar 2. 23. Isometri utilitas penghawaan

4. Sistem Listrik

Distribusi listrik menggunakan gardu PLN karena kebutuhan listrik besar (475,8 KV). Tegangan dari PLN di turunkan dengan Travo pada ruang trafo. Cadangan listrik dengan genset, dimana melalui automatic transfer switch listrik di atur pendistribusiannya melalui MDP - SDP hingga ke seluruh ruangan.



Gambar 2. 24. Isometri sistem utilitas listrik

KESIMPULAN

Museum Mainan Anak Tradisional dan Fasilitas Bermain ini didesain dengan menciptakan ruang bermain mainan tradisional yang bisa mempengaruhi sikap konsumtif dan pasif pada anak menjadi anak yang mempunyai sikap kreatif dan aktif. Perancangan Museum Mainan Anak Tradisional di Surabaya ini diharapkan membawa dampak positif bagi perkembangan sektor pariwisata kota Surabaya dengan banyaknya wisatawan yang berkunjung untuk melihat kekayaan ragam budaya di Indonesia khususnya mainan tradisional. Selain itu fasilitas ini juga diharapkan dapat membantu menjaga budaya mainan tradisional.

Fasilitas ini diharapkan dapat mempengaruhi kebiasaan anak jaman sekarang yang cenderung konsumtif menjadi anak-anak yang kreatif. Selain itu dengan adanya fasilitas ini juga diharapkan dapat menambah wawasan pengunjung dan mengajak pengunjung untuk kembali mengapresiasi kebudayaan.

DAFTAR PUSTAKA

Academia (2016, Juni 5). *Contoh permainan dengan alat dan tanpa alat di sd* Retrieved Januari, 4, 2017, from http://www.academia.edu/9738441/Contoh_permainan_dengan_alat_dan_tanpa_alat_di_SD

Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya (2010). *Rencana Detail Tata Ruang Kota Surabaya "Unit Pengembangan Tambaksari..* Surabaya: Author.

Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya (2008). *Rencana Detail Tata Ruang Kota Surabaya "Unit Pengembangan Tambaksari..* Surabaya: Author.

Gopena (2016, April). *Permainan tradisional*. Retrieved Januari, 4, 2017, from <http://gopena.com/permainan-tradisional/>

Masirul (2014). *Permainan tradisional* Retrieved Januari, 4, 2017, from <http://masirul.com/permainan-tradisional/>

Neufert, E. (2002). *Data arsitek* (2nd ed.) (Sunarto Tjahyadi, Trans). Jakarta: Erlangga.

Neufert, E. (2002). *Data arsitek* (3rd ed.) (Sunarto Tjahyadi, Trans). Jakarta: Erlangga.

Pemerintah Kota Surabaya. 2016. *Peta Peruntukan Surabaya*. Retrieved Januari, 6, 2016, from <http://petaperuntukan.surabaya.go.id/cktr-map/>

Roam the gnome (2016). *Tokyo museum best museum world*. Retrieved Januari, 4, 2017, from <http://roamthegnome.com/tokyo-toy-museum-best-childrens-museum-world/>

Wikipedia ensiklopedia bebas. (2016, Oktober 30). *Museum anak kolong tangga* Retrieved Januari, 4, 2016, from https://id.wikipedia.org/wiki/Museum_Anak_Kolong_Tangga