

Grha Permainan Tradisional Di Surabaya

Edgar Hernandez dan Ir. Handinoto M.T.
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
edgar.h.tj@gmail.com; handinot@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Grha Permainan Tradisional

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

ABSTRAK

Grha permainan tradisional merupakan fasilitas 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, dan café. Mengingat sebagian besar pengguna pada bangunan museum ini adalah anak-anak pada usia 6 sampai 12 maka perlu untuk mendekati dengan pendekatan perilaku anak. Suasana interior bangunan juga dapat menggambarkan karakter outdoor dari tiap budaya permainan yang ada melalui pendalaman karakter ruang sehingga pengunjung dapat mengenal dan memahami permainan tradisional.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Di kota – kota besar salah satunya seperti di Surabaya kebutuhan akan hiburan semakin banyak diminati. Berbagai kalangan umur dari anak – anak, remaja hingga dewasa. Sehingga banyak bermunculan berbagai media hiburan, mulai dari taman hiburan, mall, internet, permainan *gadget*, dsb.

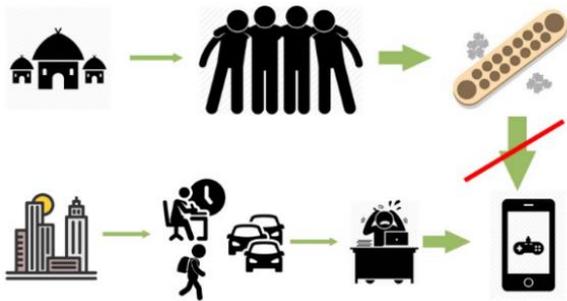
Dahulu diciptakan berbagai permainan yang digunakan untuk bersenang-senang. Permainan yang sekarang kita sebut dengan permainan tradisional. Tidak hanya untuk bersenang-senang permainan yang dulu diciptakan ini bermanfaat untuk membantu tumbuh kembang anak. Hal ini disebabkan karena permainan yang diciptakan selalu didasari dengan makna dan nilai kehidupan yang tinggi yang dengan mudah dipelajari dengan memainkannya. Sehingga permainan tradisional sangatlah berbeda dengan permainan yang menjadi *trend* di masa sekarang (*gadget*).

Permainan dan sarana hiburan yang ditawarkan

sekarang ini sangatlah beragam, sehingga permainan tradisional mulai tersisihkan. Anak – anak jaman sekarang mulai tidak mengenal permainan tradisional karena lebih tertarik dengan mainan yang baru, meskipun permainan tradisional dapat memberikan banyak manfaat bagi anak – anak.

Permainan tradisional selalu dimainkan oleh beberapa anak, sehingga permainan tradisional tidak seperti permainan di gadget yang dapat dimainkan sendiri. Dalam permainan ini mereka dituntut untuk belajar bersosialisasi dan belajar bersama teman – teman mereka. Serta juga dituntut untuk bergerak secara aktif, sehingga kemampuan motorik anak terasah. Maka dari itu, sangat disayangkan jika permainan tradisional terlupakan oleh jaman dan tergantikan dengan permainan modern.

Maka dibutuhkan sebuah tempat yang dapat mawadahi keinginan untuk memperkenalkan permainan tradisional kembali ke masyarakat dan melestarikan budayanya. Menghidupkan kembali minat dan apresiasi masyarakat untuk mengenal, kemudian mempelajari, dan memainkan permainan tradisional kembali menjadi dasar dari perancangan Graha Permainan Lawas di Surabaya ini. Terdiri dari museum permainan tradisional, dan juga tempat workshop pembuatan permainan tradisional, juga sarana permainan tradisional, yang kemudian dapat melengkapi kota Surabaya dan menjadi sarana bagi masyarakat yang ingin menghabiskan waktu dengan keluarga dan ingin tetap memberikan edukasi kepada anak mereka



Gambar 1. 1. Diagram Latarbelakang (permainan tradisional tidak sama dengan permainan gadget)



Gambar 1. 2. Keunikan budaya permainan tradisional
Sumber:

<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2015/07/29/10-permainan-tradisional-indonesia-yang-dulu-populer-mana-favoritmu>

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana :

- Menciptakan ruang bermain mainan tradisional yang dapat memenuhi nuansa ruang bermain outdoor di dalam indoor.

Tujuan Perancangan

Menyadarkan masyarakat makna dari permainan tradisional, menyediakan tempat bermain permainan tradisional, serta mawadahi komunitas sekitar yang merakit mainan tradisional.

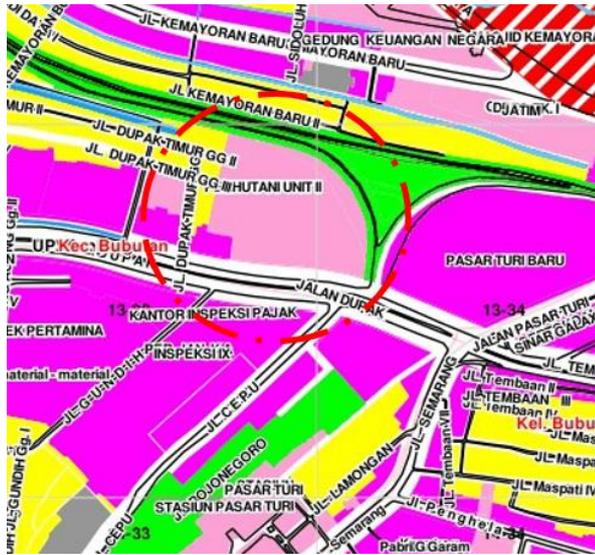
Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 3. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Jl. Raya Dupak, Kec. Bubutan, Surabaya. dan merupakan lahan kosong. Tapak berada di dekat Pusat Grosir Surabaya (PGS)

dan kampung Maspati yang merupakan tempat pembuatan mainan tradisional dekat dengan area sekolah SMA kompleks yang merupakan sasaran konsumen.



Gambar 1. 3. Peta peruntukan

Data Tapak

- Nama jalan : Jl. Raya Dupak
 - Status lahan : Tanah kosong
 - Luas lahan : 15.700 m²
 - Tata guna lahan : Fasilitas umum
 - Garis sepadan bangunan (GSB) : 5 meter
 - Garis sepadan rel kereta : 25 meter
 - Koefisien dasar bangunan (KDB) : 50%
 - Koefisien luas bangunan (KLB) : 200%
- (Sumber: Bappeda Surabaya)

Kondisi Tapak



Gambar 1. 4. Kondisi Dalam Tapak

DESAIN BANGUNAN

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.



Gambar 2. 1. Diagram konsep pendekatan perancangan.

Teori pertama tentang anak-anak diaplikasikan ke dalam desain melalui alur linear pada fasilitas yang dikarenakan alur yang runtut mempermudah anak-anak untuk memahami. Karena anak pada usia 6 s/d 12 belum bisa berfikir secara abstrak.

Yang kedua mengenai suka eksplorasi diaplikasikan ke dalam desain dengan membentuk ruang yang luas dan menarik untuk dijelajahi.

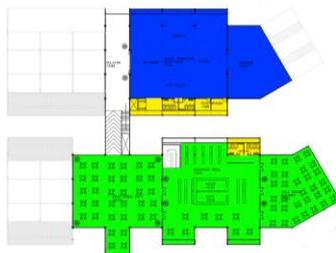
Ketiga tentang cara belajar anak-anak yang lebih efektif adalah secara langsung. Teori ini mendukung desain fasilitas ini untuk selalu adanya interaksi dalam setiap ruang aktivitasnya sehingga tiap ruang memiliki desain yang mendukung terjadinya interaksi.

Pembagian Zona

LANTAI 1



LANTAI 2



- KETERANGAN
- :FASILITAS PERMAINAN
 - :KOMERSIAL DAN JASA
 - :PENGELOLAH
 - :SERVICE DAN PENUNJANG

Gambar 2. 2. Pembagian zona

Pembagian beberapa zona sesuai dengan fungsi dan peruntukannya. Area utama merupakan area dengan fungsi utama bermain baik indoor maupun outdoor. Terletak pada bagian tengah hingga belakang site. Termasuk area bermain outdoor

Zona komersial terletak pada bagian muka bangunan sehingga dekat dengan entrance. Yang memudahkan terjadinya transaksi.

Zona pengelola terletak dekat dengan lobby masuk untuk mempermudah akses serta kegiatan yang berhubungan dengan pengelolaan fasilitas.

Zona service terletak pada pinggir bangunan sehingga tidak mengganggu fungsi ruang lainnya serta mempermudah akses dari luar.



Gambar 2. 3. Perspektif suasana ruang luar

Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2. 3. Site plan



TAMPAK KANAN
SKALA 1 : 200



TAMPAK DEPAN
SKALA 1 : 200

	DISKUSI ARSITEKTUR DAN PERENCANAAN EDGAR HERNANDEZ T.J.	22413138	2
	GEDUNG PERMAINAN TRADISIONAL	11/08/2018	11/08/2018
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR	TAMPAK	1:200	11/08/2018



Gambar 2. 4. Tampak bangunan

Bidang bangunan yang besar sangat dibutuhkan untuk diletakkan di area masuk site. Untuk mengundang wisatawan untuk masuk ke dalam fasilitas. Bentuk massa yang semakin memanjang mempermudah menangkap perhatian pengguna jalan. Hal ini diperlukan karena mengingat letak site yang tertutup oleh kompleks ruko pada bagian timurnya.



Gambar 2. 5. Masuk bangunan

Letak site berada di sebelah rel kereta persis sehingga perlu diperhitungkan suara yang nyaring saat kereta lewat. Maka desain bangunan disesuaikan untuk tidak mendekati arah rel kereta.

Site bagian utara dibatasi oleh rel kereta yang dimana di sekitarnya banyak pemukiman penduduk. Rel kereta menjadi jalur pejalan kaki bagi masyarakat sekitar sehingga perlu didesain untuk menyediakan jalur pedestrian yang lebih baik untuk mengurangi bahaya dari kereta api.

Pendalaman Desain

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

1. Ruang bermain lompat tali dan plethokan

Kesan yang saya beri pada ruang permainan ini adalah memberikan suasana yang ceria dan luas.



Gambar 2.6. Interior ruang bermain

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, serta material kayu pada lantai yang memberi kesan natural (tradisional)



Gambar 2.7. Interior lompat tali

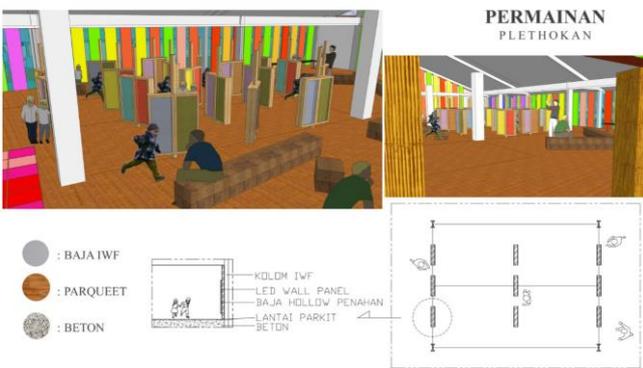
Pada permainan lompat tali didesain lantai yang dimaksudkan sebagai area bermain lompat tali. Lantai tersebut memanfaatkan *led floor panel* sehingga akan menyala ketika diberi tekanan atau diinjak pada saat bermain.

2. Area taman bermain outdoor

Kesan yang ingin ditimbulkan pada area taman bermain outdoor ini adalah suasana yang ceria dan leluasa, serta aman dengan dilengkapi dengan beberapa peneduh



Gambar 2.9. Taman bermain outdoor



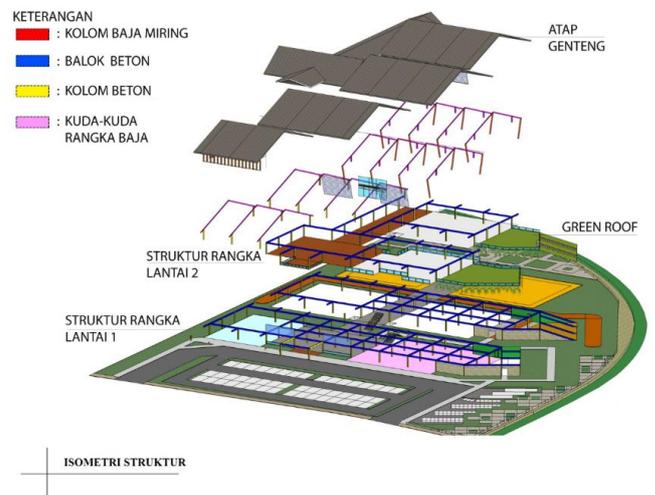
Gambar 2.8. Interior plethokan

Pada permainan plethokan didesain beberapa panel vertikal yang dapat berputar dan menyala dengan menggunakan *led panel*. Menciptakan sebuah arena bagi anak-anak untuk bermain plethokan yang dimana pada panel tersebut juga akan menyala jika diberi tekanan dalam hal ini tertembak.

Sistem Struktur

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

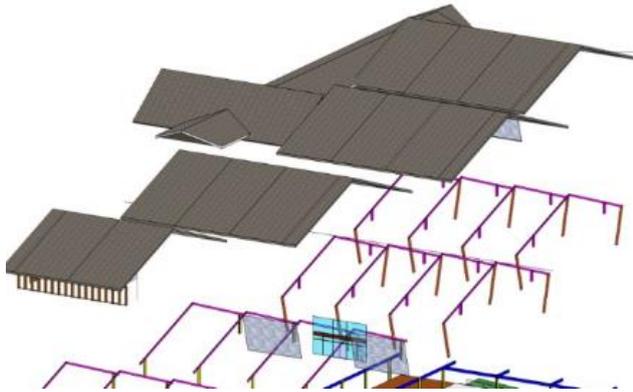
Pada konstruksi beton, modul kolom yang digunakan adalah 8 x 6 meter, dengan dimensi balok (1/10 bentang) 40 x 80 cm. Perkiraan sementara dimensi kolom beton adalah 40 x 40 cm.



Gambar 2.10. Sistem struktur

Pada konstruksi baja (lantai dasar), modul kolom yang digunakan adalah 8 x 6 meter, dengan menggunakan kolom beton dan kuda-kuda baja IWF

Fasilitas memiliki bentang yang lebar maka untuk sistem struktur rangka atap menggunakan struktur rangka baja profil C sebagai gording dan baja profil I sebagai kuda-kuda.



Gambar 2.10. Sistem struktur rangka konstruksi atap dan rangka

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

Sistem utilitas air kotor langsung dialirkan di beberapa *septic tank* berbeda dan lalu ke sumur resapan.

2. Sistem Utilitas Air Hujan

Sistem utilitas air hujan sudah disesuaikan sehingga air hujan langsung di buang ke area taman luar sebagai resapan alami.

3. Sistem Tata Udara

Sistem tata udara menggunakan sistem ac split. Sistem ini memiliki tingkat kebisingan rendah, hemat listrik, dan hemat tempat. Dan ruang yang memanfaatkan sistem AC hanyalah ruang cafe dan pengelola.

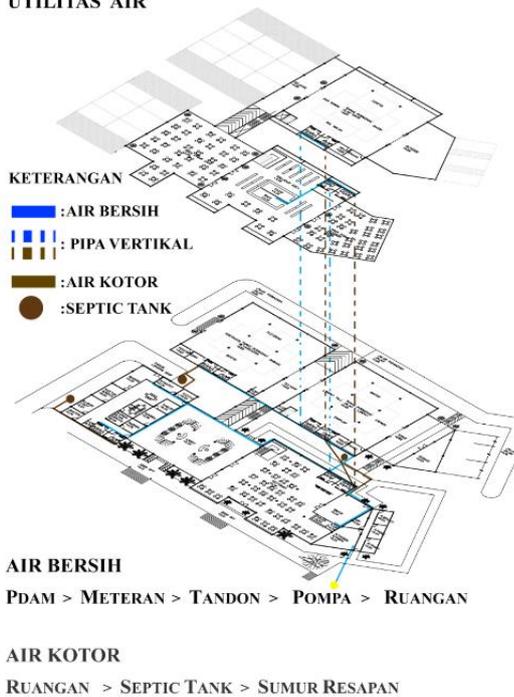
4. Sistem Listrik

Untuk memenuhi kebutuhan listrik, fasilitas ini hanya memanfaatkan listrik dari PLN. Yang kemudian pendistribusian nya melalui MDP – SDP ke dalam ruang

Sistem Utilitas

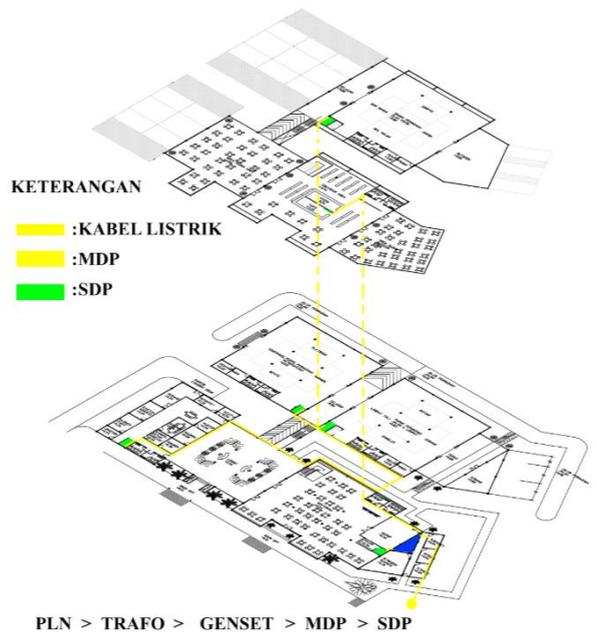
1. Sistem Utilitas Air Bersih dan Kotor

UTILITAS AIR



Gambar 2.11. Isometri utilitas air bersih

UTILITAS LISTRIK



Gambar 2. 10. Isometri sistem utilitas listrik

KESIMPULAN

Permainan tradisional semakin hari penikmatnya semakin berkurang. Yang disebabkan oleh berkembangnya teknologi yang menggeser permainan tersebut menjadi permainan jaman sekarang yang berupa gadget. Namun mengingat bahwa permainan tradisional memiliki berbagai pembelajaran baik bagi anak serta masih ada komunitas yang menghasilkan peralatan untuk bermain permainan tersebut, maka dibutuhkan sebuah wadah khusus dimana dapat memperkenalkan kembali serta mewadahi para penghasil permainan tradisional. Harapannya, perancangan “Grha Permainan Tradisional di Surabaya” ini menjadi sebuah solusi sebagai salah satu cara pelestarian kebudayaan agar bisa lebih dikenal di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya (2010). *Rencana Detail Tata Ruang Kota Surabaya "Unit Pengembangan Bubutan"*.
- Contoh permainan dengan alat dan tanpa alat di sd (2016, June 5). Retrieved July 14, 2018, from http://www.academia.edu/9738441/Contoh_permainan_dengan_alat_dan_tanpa_alat_di_SD
- M, Husna. (2009). *Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: ANDI.
- Masirul (2014). *Permainan Tradisional*. Retrieved January 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 July 16, 2018, from <http://petaperuntukan.surabaya.go.id/cktr-map/>
- Roam the gnome (2016). *Tokyo Toy Museum – The BEST Children’s Museum in the World!*. Retrieved July 23, 2018. from <http://roamthegnome.com/tokyo-toy-museum-best-childrens-museum-world/>