

# Fasilitas Eduwisata Permainan Rakyat di Surabaya

Cindy Alianto dan Dr. Ir. Maria Immaculata Hidayatun, M.A.  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 aliantocindy@gmail.com; mariaih@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Fasilitas Eduwisata Permainan Rakyat di Surabaya

## PENDAHULUAN

### ABSTRAK

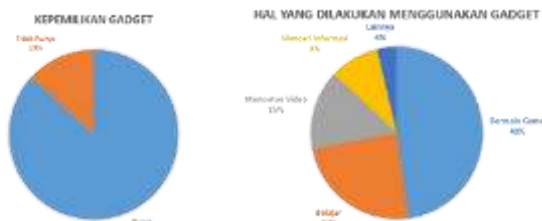
Perencanaan fasilitas Eduwisata Permainan Rakyat di Surabaya ini didasari dengan pemikiran mengenai kondisi permainan rakyat yang mulai dilupakan dan digantikan dengan permainan elektronik, peristiwa ini sangat terasa terutama di kota-kota besar, salah satunya kota Surabaya. Tujuan utama fasilitas ini untuk terciptanya sarana edukasi dan rekreasi permainan rakyat yang interaktif dan menarik bagi anak-anak usia 6-12 tahun dan juga masyarakat Surabaya. Di dalam fasilitas ini terdapat mini galeri mengenai sejarah permainan rakyat, area bermain *indoor* yang dipadukan dengan media elektronik dan *interactive display* serta area bermain *outdoor*, kelas *workshop* untuk diajarkan membuat alat permainan dari berbagai material. Terdapat pula fasilitas pendukung seperti kafetaria, toko suvenir, area duduk, dan kantor pengelola. Pendekatan desain yang digunakan adalah vernakular kontemporer. Konsep desain perancangan ini diambil dari perkampungan Indonesia, karena permainan rakyat sendiri banyak dimainkan di area perkampungan. Fasilitas ini juga menciptakan karakter ruang yang berbeda di setiap area bermain dan dipadukan dengan teknologi untuk dapat menarik minat anak untuk bermain.

Kata Kunci: Permainan Rakyat, Permainan, Edukasi dan Wisata, Interaktif, Perkampungan, Anak.

### Latar Belakang

DALAM perkembangan zaman yang semakin maju disertai pula dengan peningkatan teknologi yang menjadi salah satu kebutuhan hidup dari masyarakat. Perkembangan zaman ini berpengaruh terhadap perkembangan permainan anak yang banyak menggunakan *gadget* sebagai media bermainnya (Rahmat, 2010) dan permainan rakyat kian hari kian dilupakan (Firdaus, 2017).

Berdasarkan penelitian mengenai pola penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh Tim Kuliah Kerja Nyata Mahasiswa Universitas Padjajaran (2016), pada anak sekolah dasar dengan rentang usia 9-12 tahun didapatkan bahwa sebanyak 87% anak telah memiliki akses untuk menggunakan *gadget*, baik milik pribadi maupun keluarganya. Sebanyak 48% anak-anak menggunakan *gadget* mereka untuk bermain *game* (baik *game online* maupun *offline*) dengan durasi rata-rata 2 jam (NPD Group, 2015).



Gambar 1. 1. Data kepemilikan *gadget* pada anak dan penggunaan *gadget*.  
Sumber: kknm.unpad.ac.id

Dari data diatas didapatkan bahwa sebagian besar anak menggunakan *gadget* mereka untuk bermain. Permainan yang tersedia tidak jarang mengandung unsur kekerasan dan hal lain yang tidak mendidik dibandingkan dengan permainan rakyat yang memiliki banyak nilai-nilai yang dapat dipelajari oleh anak-anak (Direktorat Jendral Kebudayaan, 1998). Hal tersebut disebabkan karena kurangnya sosialisasi dan pengetahuan mengenai pengaruh positif permainan rakyat terhadap perkembangan anak (Sujarno et al., 2013, p.119).

Fasilitas yang dapat menampung tempat bermain dan sarana edukasi mengenai permainan rakyat untuk anak-anak juga masih belum tersedia di Surabaya (Subagiyo, n.d.). Padahal di Surabaya sendiri sudah terdapat beberapa komunitas yang mulai mengencangkan mengenai permainan rakyat. Pemerintah kota Surabaya sendiri juga telah mengadakan Surabaya Urban Culture Festival (SUCF) yang didalamnya juga dikenalkan kembali permainan rakyat kepada masyarakat Surabaya khususnya anak-anak. Walikota Surabaya, Ibu Tri Rismaharini, juga telah berencana mewajibkan edukasi permainan rakyat bagi anak PAUD hingga SD (Fajar, 2017).

Berawal dari pemikiran di atas yang menjadi dasar untuk melengkapi kondisi yang ada di Surabaya dalam menyediakan sebuah tempat yang dapat memperkenalkan dan mengajarkan permainan rakyat kembali kepada masyarakat kota Surabaya. Menghidupkan kembali minat masyarakat dan anak-anak untuk dapat mempelajari, membuat, dan memainkan permainan rakyat. Serta dapat menyediakan wadah untuk menampung kegiatan para komunitas yang belum memiliki tempat yang memadai kegiatannya.

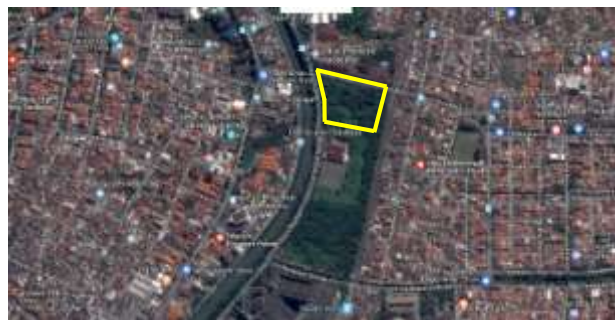
**Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas eduwisata permainan rakyat yang bersifat edukatif dan rekreatif untuk anak, serta mencerminkan karakter dan identitas permainan rakyat di Surabaya.

**Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan proyek ini adalah terciptanya ruang sarana edukasi dan bermain permainan rakyat yang interaktif dan menarik bagi anak-anak di kota Surabaya.

**Data dan Lokasi Tapak**



Gambar 1. 2. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Jl. Raya Ngagel, Kec. Wonokromo, Surabaya, dan merupakan lahan kosong. Tapak berada dekat dengan Marvel City Mall, AJBS, beberapa sekolah dan universitas, toko komersil, dan perumahan. Lahan berada di tepi jalan raya yang ramai dilalui kendaraan.



Gambar 1. 3. Lokasi tapak eksisting.

<b>Data Tapak</b>	
Nama jalan	: Jl. Raya Ngagel
Status lahan	: Tanah kosong
Luas lahan	: 1,4 ha
Tata guna lahan	: Perdagangan jasa
Garis sepadan rel kereta	: 20 meter
GSB depan	: 10 meter
GSB samping	: 6 meter
GSB belakang	: 8 meter
Koefisien dasar bangunan (KDB)	: 75%
Koefisien dasar hijau (KDH)	: 25%
Koefisien luas bangunan (KLB)	: 4

**DESAIN BANGUNAN**

**Program dan Luas Ruang**

Pada eduwisata permainan rakyat terdapat beberapa fasilitas, diantaranya:

- Fasilitas penerima dan mini galeri.
- Kafetaria dan toko suvenir.
- Kantor Pengelola.

- *Workshop* dan hall multifungsi.
- Area bermain *indoor* zona A,B, dan C.
- Area bermain *outdoor*.
- Area duduk.

Area bermain indoor dibagi menjadi 3 zona berdasarkan karakter bermainnya. Pembagian zona ini diambil dari buku yang berjudul Permainan Tradisional Jawa sebagai berikut, zona A merupakan permainan dialog dan nyanyi, zona B merupakan permainan olah pikir, dan zona c merupakan permainan ketangkasan (Dharmamulya & Sumintarsih, 2005). Area servis diletakan di samping (belakang *workshop*) dekat jl. Kalibokor karena pada area tersebut memiliki *view* negatif dan untuk memudahkan *loading dock*.



Gambar 2. 1. Perspektif suasana *entrance*

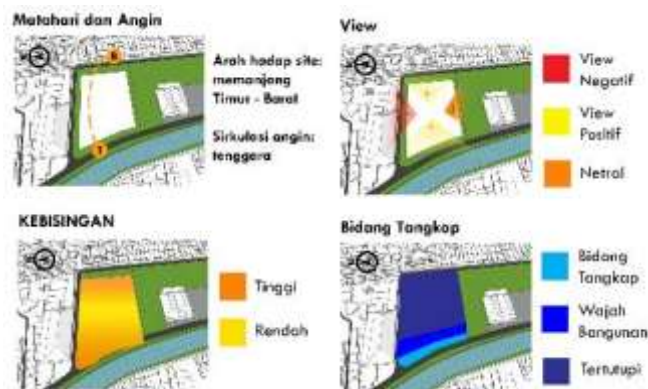
Fasilitas pengelola dan servis meliputi: *head office*, kantin karyawan, ruang cctv dan musholla.

Sedangkan pada area *outdoor* terdapat area bermain outdoor yang dibagi menjadi 2 area dengan jumlah 3-4 permainan, selain itu terdapat pula area duduk yang berada di belakang tapak yang dapat digunakan pengunjung untuk menunggu anak mereka bermain ataupun untuk anak beristirahat sejenak.



Gambar 2. 2. Perspektif suasana selasar *workshop*

### Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2. 3. Analisa tapak

Perletakan *entrance* masuk pengunjung melalui Jl. Raya Ngagel → jalur jalan raya 2 arah yang ramai dilalui kendaraan, *View* positif menghadap ke kalimas dan jalur rel kereta api → peletakan bangunan yang membutuhkan *view* (kafetaria, *entrance*, area bermain), *view* negatif terdapat pada Jl. Kalibokor → sebagai jalur keluar kendaraan dan diletakan area servis. Bagian depan dan belakang tapak memiliki tingkat intensitas yang tinggi, sedangkan bagian tengah memiliki intensitas rendah → peletakan permainan yang ramai di bagian depan dan belakang tapak (dialog dan nyanyi, ketangkasan), sedangkan permainan yang membutuhkan ketenangan diletakan di tengah (olah pikir).



Gambar 2. 4. Zoning pada tapak

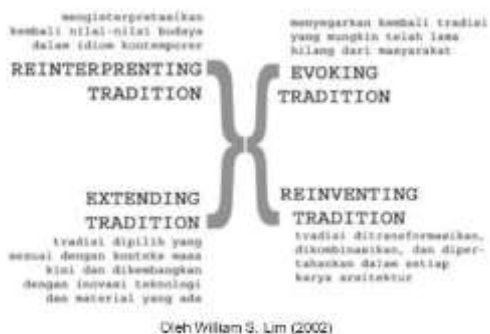
Pembagian zoning pada tapak dimulai dengan membagi tapak menjadi 4 area, yaitu: area penerima (publik), area bermain, area belajar dan area service; yang akan dihubungkan dengan area terbuka (lapangan *outdoor*) yang ada pada 2 titik. Massa – massa tersebut akan saling terhubung sesuai dengan konsep perancangan.

### Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan vernakular, yakni pendekatan vernakular kontemporer. Perkampungan Indonesia diterapkan menjadi konsep perancangan dalam penataan massa dan bentuk bangunan untuk memperkuat kesan vernakular.



Gambar 2. 5. Diagram konsep perancangan.



Gambar 2. 6. Diagram pendekatan perancangan.

Konsep perkampungan yang diterapkan dalam penataan massa diambil dari pola perkampungan → *cluster* dan memiliki selasar di bagian depan rumah. Bentukkan massa diambil dari penggabungan rumah Surabaya zaman dahulu yang menggunakan atap dorogapak dan rumah di kampung kalibokor yang memiliki sosoran dengan atap pelana. Pola sirkulasi menyebar → pengunjung bebas memilih bangunan mana yang ingin dikunjungi terlebih dahulu (Indah, 2014).

Material yang digunakan pada bangunan juga menggunakan material yang berasal dari alam → bata dan kayu. Dinding bangunan didesain rendah (menyesuaikan skala anak) dan terbuka sehingga antara ruang luar dengan ruang dalam terlihat menyatu.

**Perancangan Tapak dan Bangunan**

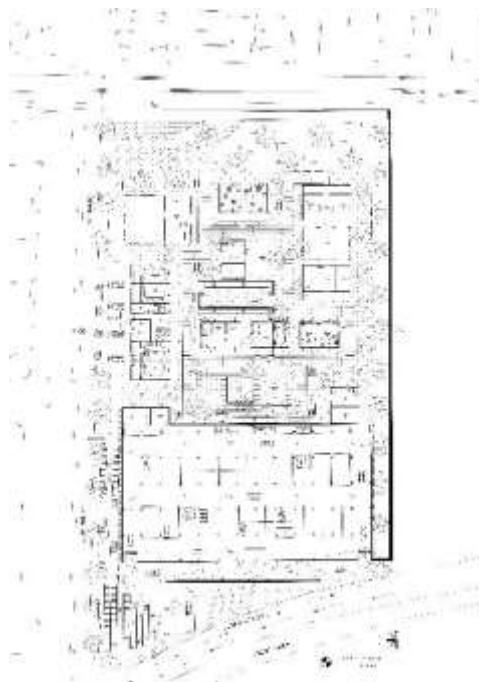


Gambar 2. 7. Site plan

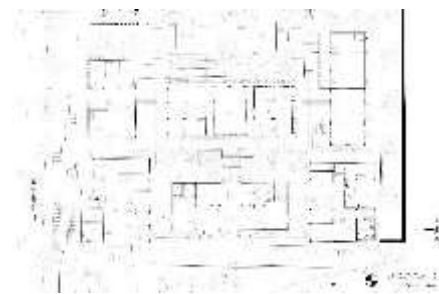


Gambar 2. 8. Tampak keseluruhan

Bidang tangkap sangat berpotensi untuk diletakkan pada jalan dengan intensitas yang tinggi, yang kemudian dilengkapi dengan *main entrance* untuk mengundang para pengunjung untuk masuk ke dalam fasilitas. Akses kendaraan bermotor dan bis terletak pada jalan utama, yaitu Jl. Raya Ngagel, sedangkan Jl. Kalibokor digunakan sebagai akses keluar kendaraan motor dan akses servis. Bagian belakang tapak merupakan area duduk berupa taman untuk pengunjung dapat menikmati pemandangan sembari beristirahat dan bagi orang tua juga dapat menunggu anak-anak mereka bermain.



Gambar 2. 9. Layout plan A



Gambar 2. 10. Layout plan B

Berikut gambar diatas merupakan denah *layout plan* dari Fasilitas Eduwisata Permainan Rakyat di Surabaya.

**Fasilitas Bangunan**

**A. Bangunan Penerima dan Mini Galeri**



Gambar 2. 11. Bangunan penerima dan mini galeri

Merupakan area penerima yang berisikan *lobby*, kantor informasi, mini galeri dan *ticketting* untuk masuk keseluruhan bangunan. Massa ini memiliki penghubung ke arah kafetaria, parkir *semi* basement, dan kantor pengelola. Pengunjung yang telah membeli tiket dapat masuk ke mini galeri dan kemudian dapat masuk ke area permainan serta *workshop*.

**B. Kafetaria dan Toko Suvenir**

Pengunjung yang telah menyelesaikan kegiatan di dalam area bermain akan melewati toko souvenir sebagai akses keluar, kemudian pengunjung akan memasuki kafetaria untuk pengunjung dapat membeli makanan dan beristirahat.

**C. Kantor Pengelola**

Bangunan ini merupakan tempat untuk kegiatan pengelolaan di dalam fasilitas ini dilakukan. Bangunan diletakan di bagian depan untuk memudahkan para pekerja mengontrol (dekat dengan area penerima dan area bermain).

**D. Area Bermain**



Gambar 2.12. Salah satu bangunan area bermain

Merupakan tempat untuk anak-anak dapat mencoba bermain berbagai macam permainan rakyat. Area bermain dibagi menjadi 3 zona yakni, zona A- area bermain dialog dan nyanyi, zona B- area bermain olah pikir, dan zona C- area bermain ketangkasan. Setiap bangunan terdiri atas 2 permainan yang memiliki karakter dan cara bermain yang hampir sama, besaran luasan ruangan disesuaikan dengan kebutuhan luasan setiap permainan.

**E. Workshop dan Hall Multifungsi**



Gambar 2.13. Bangunan *workshop* dan *hall* multifungsi

Merupakan tempat untuk anak-anak dapat belajar membuat alat permainan tradisional dari berbagai material seperti kayu, bambu, tanah liat, metal, kertas, dan bahan daur ulang. Pada bagian belakang bangunan ini dimanfaatkan sebagai area servis dan *loading dock*.

**F. Area Bermain Outdoor**



Gambar 2.14. Perspektif suasana area bermain *outdoor*

Area bermain *outdoor* ini digunakan untuk permainan yang lebih tepat dimainkan di luar ruangan seperti patil lele, klereng, enggrang, dhul-dhulan, benteng-bentengan. Pada area ini disediakan juga tempat duduk untuk menyaksikan permainan. Area bermain *outdoor* ini juga dapat dimanfaatkan oleh komunitas untuk menggelar acara.

**Pendalaman Desain**

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk mengekspresikan setiap karakter dari permainan rakyat itu sendiri.

**1. Area Bermain Petak Umpet**



Gambar 2.15. Area bermain petak umpet

Konsep ruang didesain seperti labirin yang memiliki banyak *spot* untuk bersembunyi bagi anak-anak. Dinding bagian depan bangunan dibuat setinggi 1,5 m agar tidak terlihat dari luar dengan mudah. Material yang digunakan alamiah seperti dinding bata yang dicat warna krem, roster bata merah, kayu bangkirai, area bersembunyi menggunakan multiplek 25mm. Pemilihan warna yang digunakan merupakan perpaduan warna coklat dengan krem untuk menghasilkan kesan hangat. Pada bagian atas *furniture* tempat bersembunyi dapat dijadikan sebagai tempat duduk, ketinggian disesuaikan dengan ukuran anak-anak (usia 4-6 tahun: 80-100 cm).

Karakter ruang yang dicapai adalah natural, sederhana, dan bersih.



Gambar 2.16. Furniture area sembunyi

## 2. Area Bermain Engklek

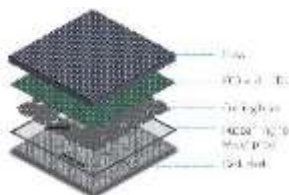


Gambar 2.17. Perspektif area bermain engklek



Gambar 2.18. Perspektif area bermain engklek

Ruang bermain engklek menggunakan *interactive LED floor tile* sebagai media bermain, sehingga lebih menarik minat anak-anak. Penyampaian informasi mengenai permainan dan video mengenai cara bermain disajikan menggunakan *LED table* yang dapat diinteraksi oleh anak-anak dan pemutaran video yang ditampilkan pada *tablet screen*. Pemilihan material dan suasana ruangan menampilkan kesan hangat dan terbuka, dengan pemilihan material kayu dan warna dinding krem. Bangunan diberi bukaan yang lebar untuk sirkulasi angin dan cahaya matahari dapat masuk ke dalam ruangan, serta adanya interaksi antara ruang dalam dengan ruang luar.



Gambar 2.19. Detail LED floor tile

Sumber: <http://streetcommunication.com/interactive-led-floor-screen-indoor-outdoor-use/>

## 3. Mini Galeri

Penataan mini galeri ditata secara berkelompok, karena ruangan tidak terlalu besar sehingga penataan ini cukup efektif. Alat-alat permainan diletakan pada area *display*, informasi mengenai sejarah alat permainan dapat diakses pada *LED table* yang terdapat pada *display*. Pengunjung juga dapat mendengarkan penjelasan melalui *headphone* yang tersedia pada meja *display*.

Pencahayaan *display* menggunakan pencahayaan lampu *spotlight*, dinding menggunakan warna putih polos agar dapat dijadikan sebagai layar untuk menampilkan proyeksi cuplikan video mengenai permainan rakyat yang ada di Indonesia dari proyektor.

Pada bagian tengah dari mini galeri terdapat replika maket dari bangunan fasilitas ini dengan tujuan untuk memudahkan pengunjung dalam mengetahui lokasi yang akan dituju, tinggi maket disesuaikan dengan skala anak-anak. Material lantai yang dipilih menggunakan parkit kayu, sedangkan perabot display menggunakan material kayu sungkai yang kemudian dicat coklat tua. Karakter ruang yang tercipta adalah simetris, remang, dan natural.



Gambar 2.20. Perspektif area mini galeri

## Sistem Struktur

Sistem struktur yang digunakan pada bangunan massa utama (*workshop*) menggunakan struktur beton yang diberi lapisan kayu, modul kolom yang digunakan adalah 6 – 8 meter, dengan dimensi balok (1/12 bentang) antara 50 – 70cm. Sedangkan dimensi kolom beton adalah 30 x 30 cm. Kuda-kuda yang digunakan merupakan kuda-kuda kayu dengan pola *truss* sehingga ruangan didalamnya bebas kolom.

Sedangkan sistem struktur yang digunakan pada bangunan permainan *indoor* menggunakan konstruksi yang sederhana dikarenakan bangunan tidak memiliki bentang yang lebar dan rata-rata terdiri dari 1 lantai (beberapa bangunan terdiri dari 2 lantai). Menggunakan kolom beton dengan dimensi kolom 20 x 20 cm dengan jarak 4 – 5 m per kolom. Kolom diletakan di bagian dinding bangunan agar tercipta ruang tanpa kolom.





Gambar 2. 26. Denah utilitas listrik

- Subagiyo, H. (n.d.). *Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Anak*. Retrieved Januari 16, 2018, from <http://www.indonesia.go.id/in/pemerintah-daerah/provinsi-bali/pariwisata>
- Sujarno, Galba, S., Larasati, T.A. & Isyanti. (2013). *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Yogyakarta.
- Tim Kuliah Kerja Nyata Mahasiswa Universitas Padjajaran. (2016) "Kuisisioner Penggunaan Gadget Pada Anak" *Universitas Padjajaran*. Retrieved Januari 10, 2018, from <http://kknm.unpad.ac.id/ligunlor/2016/08/14/kuesioner-penggunaan-gadget-pada-anak/>

## KESIMPULAN

Perancangan "Fasilitas Eduwisata Permainan Rakyat di Surabaya" merupakan sebuah bangunan publik yang terbuka bagi masyarakat umum untuk dapat berekreasi dan mendapatkan edukasi mengenai sejarah permainan rakyat, cara memainkan permainan rakyat, serta cara pembuatan alat permainan dari beragam material. Perancangan ini adalah tugas akhir yang disadari kehadirannya dalam masyarakat karena mencakup pesan penting untuk menjaga dan melestarikan warisan budaya rakyat Indonesia yang nantinya dapat dikenalkan kepada generasi penerus bangsa maupun masyarakat. Diharapkan rancangan ini dapat memberi dampak dalam meningkatkan minat masyarakat Surabaya khususnya anak-anak dalam mengetahui, mempelajari, memainkan, dan melestarikan permainan rakyat. Perancangan ini juga menyediakan fasilitas penunjang seperti kafetaria, toko souvenir, area duduk, dan kantor pengelola dalam bangunan sehingga dapat meningkatkan minat masyarakat untuk berkunjung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dharmamulya, S. & Sumitarsih. (2005). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Direktorat Jendral Kebudayaan. (1998). *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Author.
- Fajar, A. (2012, May 11). *Wajibkan Edukasi Permainan tradisional di PAUD dan SD*. *Jawa Pos*. Retrieved Januari 19, 2018, from <https://www.jawapos.com/radarsurabaya/archive/read/2017/5/11/5641/-wajibkan-edukasi-permainan-tradisional-di-paud-dan-sd>
- Firdaus, A. (2017, May 20). *Kebanyakan Anak Indonesia Lupa Permainan Tradisional*. *Antara News*. Retrieved Januari 10, 2018 from <https://www.antaraneews.com/berita/630441/kebanyakan-anak-indonesia-lupa-permainan-tradisional>
- Indah, R. (2014, March 19). *Inilah, Ciri Khas Arsitektur Gaya Suroboyoan*. *Suara Surabaya*. Retrieved January 11, 2018, from <http://www.suarasurabaya.net/fokus/161/2014/131840-Inilah,-Ciri-Khas-Arsitektur-Gaya-Suroboyoan->
- NPD Group. (2015). *Rata-rata Dua jam Dhabiskan Anak-anak Untuk Main Game*. Retrieved Januari 8, 2018, from <http://internetsehat.id/2015/01/rata-rata-dua-jam-dihabiskan-anak-anak-untuk-main-game/>
- Rahmat, M. (2010). *Transformasi Permainan Anak Indonesia*. Retrieved Januari 15, 2018, from [http://www.kompasiana.com/maidiyanto/transformasi-permainan-anak-indonesia\\_54fecd0a333117elf50f9eb](http://www.kompasiana.com/maidiyanto/transformasi-permainan-anak-indonesia_54fecd0a333117elf50f9eb)