

Fasilitas Wisata Edukasi Permainan Tradisional di Surabaya

Yovita Sandra Kusuma, dan Timoticin Kwanda., B. Sc., MRP., Ph. D
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: sandrayovita@hotmail.com; cornelia@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird eye view*) dari arah UNESA. Sumber : penulis

ABSTRAK

Proyek ini merupakan sebuah fasilitas bermain dan belajar permainan tradisional. Lokasi tapak berada di kawasan Surabaya Barat, Perumahan Citraland, Jalan UNESA Citra Raya. Dimana merupakan kawasan ikon modernitas Surabaya yang lebih cenderung melupakan kebudayaan permainan tradisional. Sasaran target pengunjung adalah anak – anak jaman sekarang yang sudah banyak melupakan permainan tradisional. Fasilitas terdiri dari area bermain, area *outdoor*, galeri, museum, kelas – kelas workshop, perpustakaan, serta area jajanan makanan tradisional. Rumusan masalah dalam proyek ini adalah bagaimana mendesain fasilitas wisata yang tetap mempertahankan karakter bermain permainan tradisional pada jaman dahulu, yaitu bermain di ruang luar. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut maka penulis menggunakan pendekatan arsitektur perilaku serta pendalaman karakter ruang, sehingga ketika ditinjau kembali dapat menjawab rumusan masalah dalam proyek ini.

Kata Kunci: wisata, edukasi, rekreasi, permainan, tradisional, Surabaya, Jawa Timur.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang



Gambar. 1.1 Permainan Tradisional yang Sudah mulai tergantikan dengan Permainan Modern

PERKEMBANGAN teknologi yang begitu pesat membuat aktivitas manusia menjadi lebih cepat, praktis dan nikmat. Hal ini telah mempengaruhi pola hidup (*lifestyle*) manusia jaman sekarang. Manusia yang dulu aktif kini menjadi lebih pasif. Begitu juga yang terjadi dengan anak – anak.

Dewasa ini, anak – anak terutama di perkotaan lebih menyukai permainan *modern* yang berbasis teknologi seperti *ipad*, *playstation*, dan *game online* dibanding permainan tradisional.

Dampak lain yang ditimbulkan dari permainan modern, anak cenderung lebih mengeksplorasi kemampuan individual sehingga anak menjadi kurang kreatif, anti sosial, serba mau cepat, malas bergerak serta individualistik. Apabila hal ini diteruskan tanpa ada batasan dari orang tua, maka akan mempengaruhi perkembangan karakter dan moral anak kedepannya.

Dewasa ini, permainan tradisional yang berasal dari negeri kita sendiri, Indonesia, seperti *congklak*, *enggrang*, *gasing*, *bakiak* dan lain – lain sudah mulai ditinggalkan. Penyebabnya beragam mulai dari kurangnya pengetahuan permainan tradisional, lebih mudahnya penjagaan anak ketika bermain menggunakan peralatan elektronik, kurangnya lahan luas untuk tempat bermain anak, serta mudarnya budaya permainan tradisional.

Berdasarkan hal tersebut, perlu dilestarikannya permainan tradisional sebagai warisan budaya yang hampir ditinggalkan oleh generasi muda sebagai pembentuk karakter dan identitas bangsa Indonesia. Permainan tradisional memberikan dampak yang bermanfaat tidak hanya sebagai permainan yang menyenangkan tetapi juga untuk membentuk karakter dan moral anak.

Jalan Citra Raya Unesa itu sendiri tidak terlalu ramai, karena belum banyak bangunan di sekeliling *site*. Terletak di pertigaan *site*, hal ini membuat *site* semakin unik untuk dilihat dari beberapa sisi.



Gambar. 1.2 Lalulintas di Jalan Citra Raya Unesa. Sumber: penulis.

Area terletak di awal jalan masuk perumahan Citraland, sehingga memudahkan masyarakat untuk menemukan tempat fasilitas ini. Selain itu bangunan juga berpotensi menjadi *landmark* baru bagi kawasan perumahan Citraland. Diharapkan fasilitas dapat menambah pilihan ragam aktifitas sekitar.



Gambar. 1.3 Daerah situasi sekitar lahan pembangunan. Sumber : Google Earth

B. Rumusan Masalah

Dalam mendesain proyek ini ada rumusan masalah yaitu bagaimana mendesain fasilitas wisata edukasi yang tetap memberikan karakter bermain di ruang luar.

C. Tujuan Perancangan

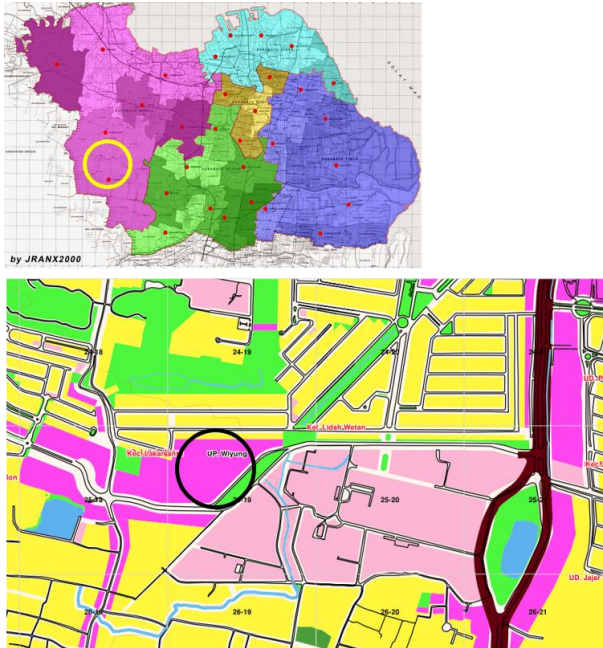
Proyek ini didefinisikan sebagai suatu area wisata dan edukasi tentang permainan tradisional, yang direncanakan untuk menampung kegiatan – kegiatan yang berhubungan dengan permainan tradisional.

D. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.4 Letak lokasi tapak. Sumber: Google Earth

Lokasi tapak berada di kota Surabaya di Jawa Timur. Lebih tepatnya berada di kawasan perumahan Citraland. Dekat dengan berbagai macam aktifitas pendukung seperti sekolah, mall, apartemen, area makanan dll.



Gambar 1.5 atas: Peta RTRW Kota Manado; bawah: pemetaan tapak dengan konturnya. Sumber: penulis

Data Tapak



Gambar 1.6 Atas: Peta Tapak. Bawah: Lingkungan Sekitar.

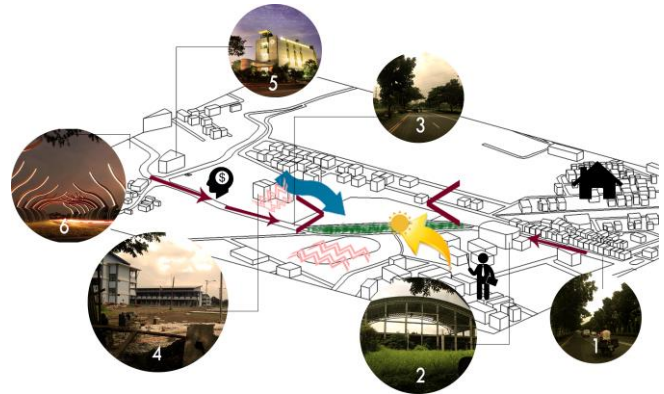
Luas lahan : +/-1.8 hektar
 Tata Guna : Perdagangan
 KDB : 60 - 70 %
 KLB : 400%
 GSB depan : 9 m
 GSB samping : 6m
 KDH min : 25%
 Tinggi Bangunan : 1-3 lantai (<25m)

Lokasi Batasan Site

-Utara : Tanah Kosong - Perumahan Pakuwon Indah
 -Barat : Ke arah Citraland
 -Selatan : UNESA
 -Timur : Area depan Perumahan Citraland
 Diakses melalui Jalan Citra Raya Rd dengan lebar 15m

DESAIN BANGUNAN

A. Analisa Tapak dan Zoning

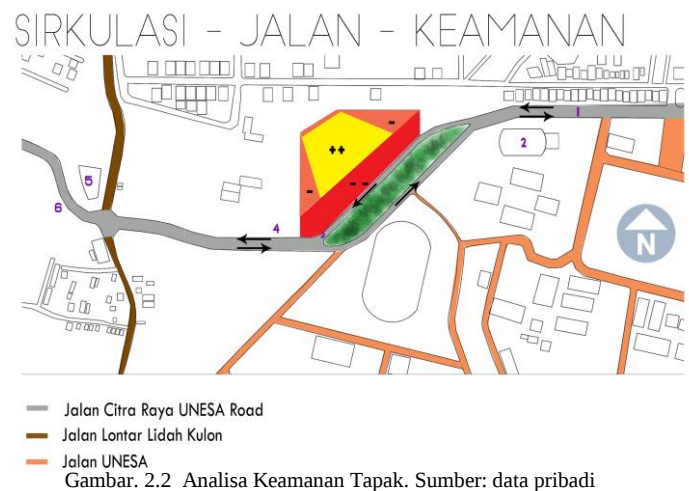


Gambar. 2.1 Analisa Tapak. Sumber: penulis.

Berbatasan langsung dengan 2 fasilitas pendidikan (UNESA & TK – SMP Labschool UNESA) → memasukkan fasilitas perpustakaan ke dalam bangunan

Bentuk tapak trapesium → Orientasi massa dapat dilihat melalui 3 sisi

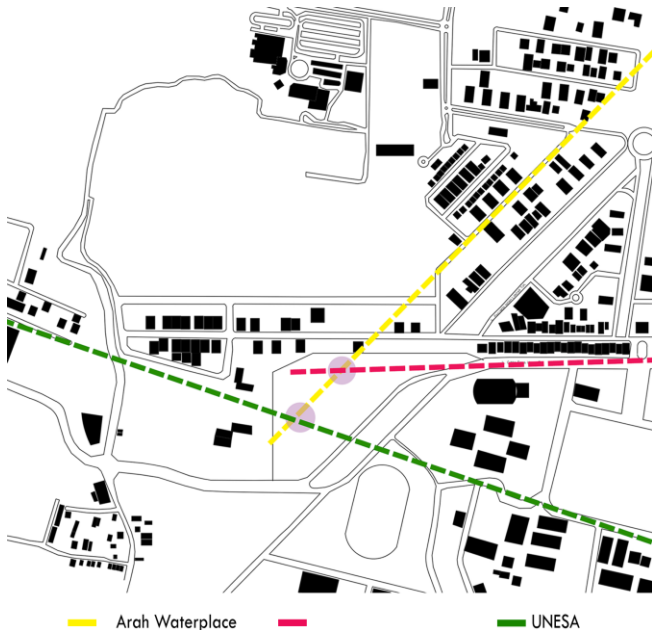
Tapak menghadap ke arah Tenggara → Arah orientasi *entrance* juga sebagai respon terhadap matahari.



Gambar. 2.2 Analisa Keamanan Tapak. Sumber: data pribadi

Arah sirkulasi jalan satu arah → parkir diletakkan di Timur Laut agar mudah proses sirkulasinya

Bagian tengah tapak merupakan bagian yang lebih aman → Area bermain diletakkan di bagian tengah.



Gambar. 2.3 Data dan Analisa Tapak terhadap sungai. Sumber: penulis

Massa sekitar cenderung kecil – kecil (perumahan) → Berpotensi menjadi lenmark baru

Tidak memiliki pola penataan → Orientasi diambil melalui absis jalan yang terlihat langsung oleh masyarakat.

B. Pendekatan Perancangan

Dalam merancang proyek ini penulis menggunakan pendekatan Arsitektur Perilaku.



Gambar. 2.4 Berbagai macam perilaku anak – anak. Sumber: Google Images

Dunia anak – anak merupakan dunia bermain. Ada beberapa perbedaan yang terjadi dalam proses bermain anak – anak berdasarkan tahapan usia mereka.

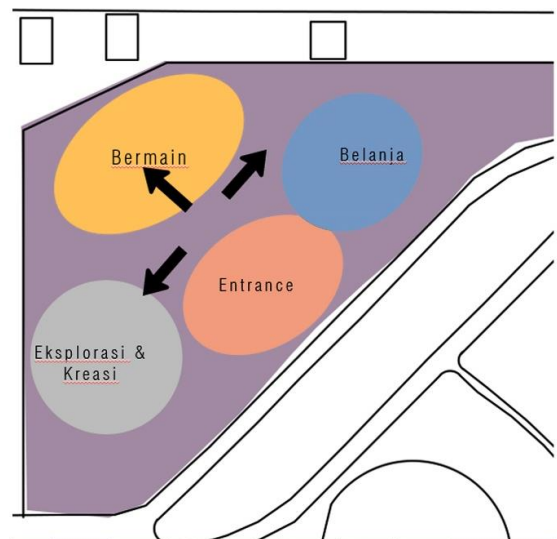
Sedangkan permainan tradisional merupakan suatu permainan yang dilakukan secara bersama (berkelompok). Sehingga perlu diklasifikasi berbagai

permainan sesuai dengan tahap umur anak – anak. Agar anak – anak dapat bermain secara seimbang.

3-6 th	6-8th	8-12 th <
Pong – Pong <u>Balong</u>	<u>Gundu</u>	<u>Eggrang bambu</u>
<u>Kuda Bisik</u>	<u>Petak Umpet Jongkok</u>	<u>Eggrang Batok</u>
<u>Nenek Gerondong</u>	<u>Gatrik/Benthik</u>	<u>Bentengan</u>
<u>Ular Naga</u>	<u>Lompat Tali</u>	<u>Gobak Sodor</u>
<u>Oray - Orayan</u>	<u>Tekongan</u>	<u>Anggar</u>
<u>Domikado</u>	<u>Congklak</u>	<u>Serondot Gaplok</u>
<u>Cublak - Cublak</u>	<u>Lintang Alihan</u>	<u>Bekel</u>
<u>Ancak – Ancak Alis</u>	<u>Dampu</u>	<u>Pletokan Bambu</u>
<u>Jamuran</u>	<u>Kucing - Kucingan</u>	
<u>Endog</u>		

Gambar. 2.5 Pembagian permainan tradisional berdasarkan umur

C. Penataan Massa



Gambar. 2.6 Zoning pada tapak. Sumber: penulis

Berdasarkan analisa tapak serta analisa perilaku anak – anak, maka zoning yang tercipta adalah sebagai berikut:

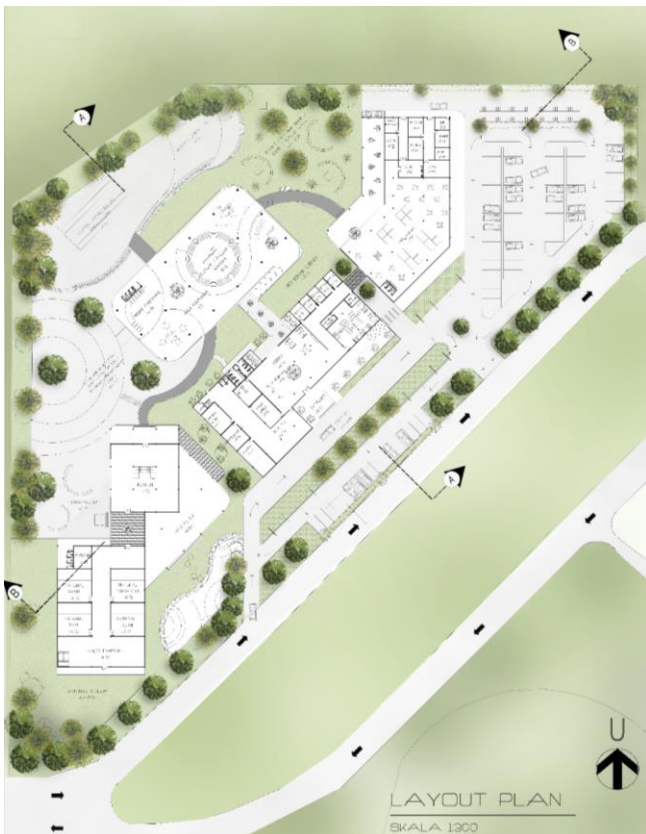
- Massa bermain diletakkan di tengah karena zona tapak yang paling aman (tidak berhubungan langsung dengan jalan)
- Alur sirkulasi bebas disesuaikan dengan perilaku anak – anak yang menyukai kebebasan. Pengunjung ketika masuk boleh bebas memilih ingin ke massa belajar / bermain/ belanja.
- Area masuk diletakkan dibagian depan di tengah – tengah site. Dimaksudkan area masuk utama dapat mengikat 3 massa yang lain. Selain itu, pencapaian ke setiap massa lebih dekat
- Area belanja diletakkan di sebelah kanan dengan tujuan dekat dengan
- Area rekreasi *outdoor* diletakkan terintegrasi dengan area retail

Maka tatanan massa yang terbentuk dari hasil Analisa Tapak dan Zoning, sebagai berikut.



Gambar. 2.7 Tatanan massa, terlihat dari *siteplan*. Sumber: penulis.

D. Denah Layout



Gambar. 2.8 Denah Layoutplan. Sumber: penulis

Berikut gambar diatas merupakan gambar denah *layoutplan* dari proyek Fasilitas Wisata Edukasi Permainan Tradisional di Surabaya

E. Fasilitas Bangunan

Proyek ini memiliki beberapa fasilitas di dalamnya, antara lain yang berada di dalam *indoor* yaitu museum, kelas – kelas *workshop*, area bermain *indoor*, perpustakaan, *café* dan *restaurant*, *retail – retail souvenir*.



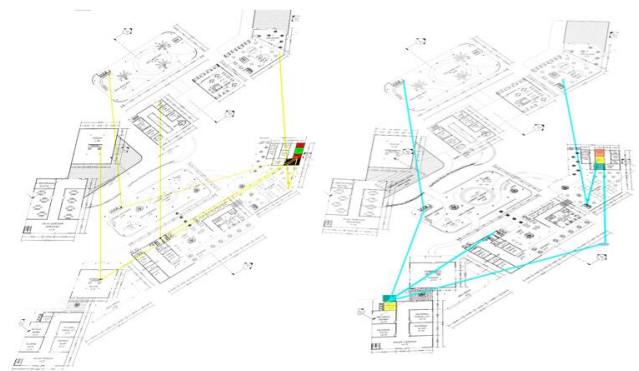
Gambar. 2.9 Fasilitas bangunan indoor ; atas : (ki-ka) Area Bermain lantai 1, Pujasera Makanan Tradisional, Kelas Workshop. Sumber: Penulis.

Sedangkan untuk fasilitas bangunan yang berada di outdoor yaitu area bermain *outdoor* zona lapang, area bermain *outdoor* zona natural, *café & restaurant* semi *outdoor*.

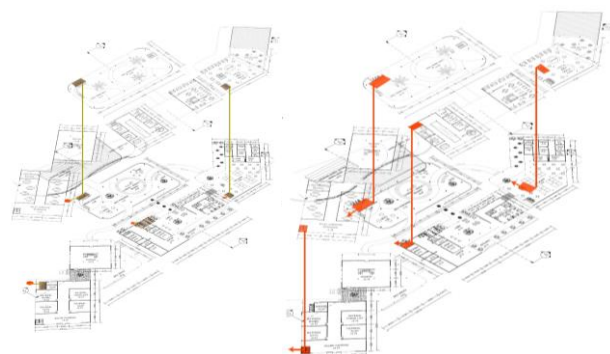


Gambar. 2.10 Fasilitas bangunan outdoor; atas: (ki-ka) Skywalk, Arena Bola Air; bawah: (ki-ka) Cafe Rooftop, Foodcourt. Sumber: penulis.

F. Sistem Utilitas



Gambar 2.11 Sistem Utilitas (listrik dan air bersih). Sumber: penulis



Gambar 2.12 Sistem Utilitas (air kotor- kotoran dan kebakaran. Sumber: penulis

Sanitasi

Air bersih : PDAM → meteran → tandon bawah → pompa → keran → distribusi massa
 Air kotor : pipa → bak kontrol → sumur resapan
 Kotoran : pipa → septictank → sumur resapan

Listrik

PLN : Listrik kota → R.PLN → trafo → MDP → SDP → distribusi listrik
 Genset: BBM → genset → MDP → SDP → distribusi listrik

G. Pendalaman Perancangan

Untuk dapat turut menjawab rumusan masalah yang ada, maka dalam merancang proyek ini dilakukan pendalaman Karakter Ruang.

Area Bermain

Melalui konsep bebas, bentuk ruang yang dihasilkan adalah terbuka sehingga membuat kesan karakter ruang terasa bermain di ruang luar tanpa batasan. Kolom ekspose serta tidak ada dinding pada lantai satu. Keamanan melalui *railing*. Melalui material – material ekspose seperti kayu dan beton ekspose, suasana ingin membentuk menyatukan ruang luar dan ruang dalam.

Permainan level lantai, pola lantai membantu membagi area bermain juga membantu mengarahkan sirkulasi bagi anak – anak.

Amphitheatre diletakkan di tengah – tengah massa bermain. Sebagai ruang utama yang langsung terlihat oleh pengunjung, *meeting point* dan ruang pertunjukan.

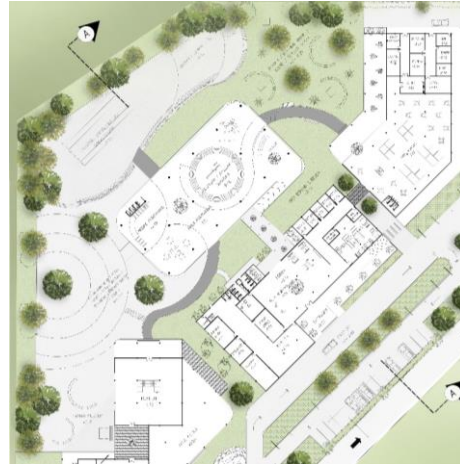


Gambar 2.13 Denah - Perspektif Interior – Potongan Area Bermain.
 Sumber: penulis

Zona bermain *outdoor* dibiarkan lapang dengan pembagian yang jelas. Zona lapang disebelah kiri yang memungkinkan untuk bermain permainan yang membutuhkan tanah lapang seperti gobak sodor, kucing bancakan, lintang alihan, dolip, dll

Sedangkan disebelah kanan merupakan zona natural dengan banyak pepohonan, rumput dan pendopo.

Yang memungkinkan pengunjung bermain pletokan bambu, benthic, serodot gaplok, dll.



Gambar 2.14 Pembagian Zona Bermain

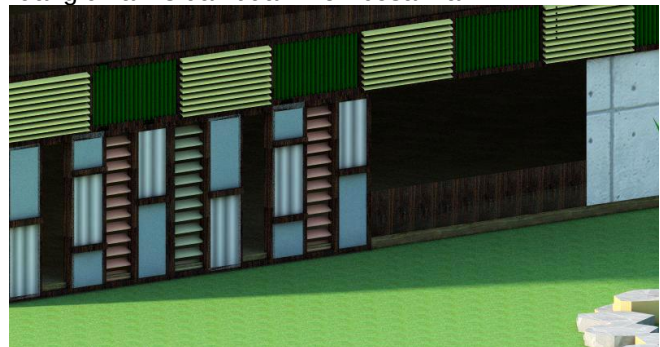


Gambar 2.15 Zona Lapangan Outdoor



Gambar 2.16 Zona Natural Outdoor

Material yang digunakan dalam membentuk fasad digunakan berbeda – beda untuk memberikan kesan ruang dinamis dan tidak membosankan.



Gambar 2.17 Permainan Material yang membentuk Fasad Bangunan

Cafe



Gambar 2.18 Perspektif Interior Pujasera lantai 1



ORIENTASI MASSA MENUJU AREA PERMAINAN



Gambar 2.19 Perspektif Interior Pujasera lantai 2

Orientasi pujasera diarahkan menuju ke tempat permainan, sehingga pengunjung dapat menikmati makanan sambil melihat anak – anak bermain.

Pada lantai 1, karakter ruang pujasera dibuat seperti dipasar tradisional, dimana menggunakan stan – stan agar pengunjung dapat memilih – milih sendiri makanan tradisional kesukaannya.

KELAS WORKSHOP

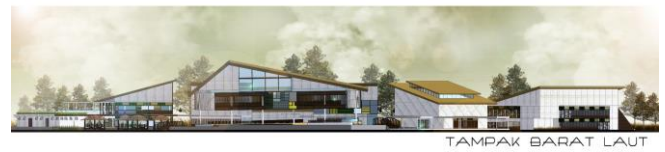


Gambar 2.20 Perspektif interior cafe dilihat ke arah jendela untuk melihat view. Sumber: penulis

Kelas workshop diletakkan dengan menghadapkan orientasi ruang luar, diharapkan dapat memberi inspirasi dalam berkarya. Selain itu, kelas workshop yang memasukkan ruang luar ke dalam, memberikan kesan ruang belajar bersama dengan alam.

H.Tampak

Berikut adalah gambar tampak bangunan, dilihat dari arah sebelah utara dan barat.



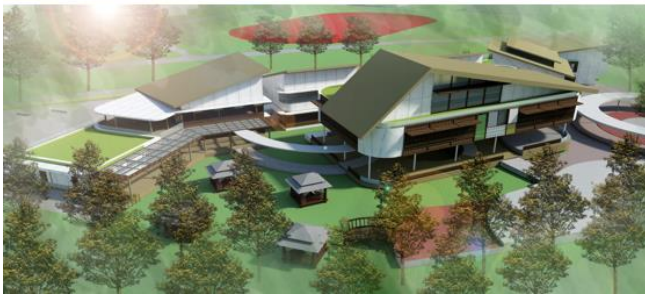
Gambar 2.21 (Atas – Bawah) Tampak Bangunan dari Arah Tenggara, Tampak Bangunan dari Arah Barat Laut . Sumber: penulis



Gambar 2.22 (Atas – Bawah) Tampak Bangunan dari Arah Timur Laut, Tampak Bangunan dari Arah Barat Daya . Sumber: penulis

I. Perspektif

Berikut adalah gambar perspektif bangunan dilihat dengan cara mata burung.



Gambar 2.23 Perspektif mata burung. Sumber: penulis



Gambar 2.22 Perspektif mata manusia. Sumber: penulis

Berikut gambar diatas merupakan gambar perspektif bangunan dilihat dengan cara mata manusia.

KESIMPULAN

Pemilihan proyek ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kesadaran masyarakat Surabaya akan permainan tradisional nusantara.

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, Ernest (2002). *Architects' Data 3rd edition*. Oxford : Blackwell Science.
- Crosbie, M. J. & Watson, D. (1997). *Time-Saver standards for architectural design*. New York: McGraw-Hill.
- Stein, B. & Reynolds, J. S. (2005). *Mechanical and electrical equiment for buildings*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Mills, Edward P(12008). *Building for Administration, Entertainment and Recreation (BAER)*, Newness, Butterwoths.
- Lawson, Fred and Manuel band Bosy. *Tourism and Recreation Development*, TRD.
- Lawson, Fred. *Confrence, Convention and Exhebition Facility*, CCEF.
- <http://www.jakarta.go.id/web/encyclopedia/detail/2413/Pong-Pong-Balong>
- <http://www.wego.co.id/berita/tempat-ngabuburit-seru-untuk-keluarga/>