PENERAPAN ARSITEKTUR BUDAYA UNTUK PUSAT PERMAINAN TRADISIONAL PADA ERA MODERN DI SURABAYA

Arby Putra Firmansyah[1], Suci Ramadhani[2], Sukarnen[3]
[1,2,3]Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya
Surabaya 60117
e-mail: putraarby9@gmail.com

ABSTRACT

The advancement of era has made traditional games becoming less popular some recent years as young people think that they are out-of-date. This fact underpinned the researcher to revive the image of traditional games in Indonesia, particularly in big cities such as Surabaya city. Accordingly, the aim of this research was to design a place for playing traditional games which are rarely seen in big cities as well as improving knowledge on them. For this reason, descriptive method, field study, and literature study were employed to produce a collection of primary data through survey, interview, and observation. Meanwhile, secondary data include data searching by manual and online. This research yielded a work under the theme of Cultural Architecture by implementing macro concept of traditional games analogy. The researcher employed micro concept of additive and subtractive for the shape of building, directional micro concept for the land order, and efficient micro concept for the room. The site is located at Jl. Kalisari Permai in Surabaya Thus, the whole buildings are expected to bring unique image through the variation of height which is created by using some materials of Javanese architecture on the façade of building, analogy of high-flying kites in the room, analogy of Javanese traditional house in the land order, and analogy of kites for the shape of roof pattern.

Keywords*: analogy, architecture, culture, game, traditional*

ABSTRAK

Seiring berkembangnya zaman, permainan tradisional ini beberapa tahun terakhir jarang kita temui karena di anggap kuno oleh sebagaian anak muda. Didasari oleh kurangnya minat anak muda untuk bermain permainan tradisional ini adalah sebuah tantangan bagaimana untuk menghidupkan kembali citra Permainan tradisional di indonesia khususnya kota – kota besar seperti kota Surabaya ini. Untuk menyediakan tempat untuk bermain permainan tradisional yang jarang kita temukan di kota besar dan menambah pengetahuan tentang mainan Tradisional. Metode yang diguanakan adalah metode deskriptif, studi lapangan dan studi literatur yang menghasilkan kumpulan data primer seperti survei, wawancara dan observasi. Sedangkan data sekunder seperti pencarian data secara manual dan online. Hasil dari sebuah penilitias tersebut tercipta sebuah karya dengan tema Arsitektur Budaya dan menerapkan makro konsep Analogi dari permainan tradisional. Pada bentuk bangunan, memakai mikro konsep aditif dan subtraktif, tata lahan memakai mikro konsep terarah dan ruang memakai mikro konsep efisien. Site yang berlokasi di Jl. Kalisari Permai, Surabaya. Dengan penerapan beberapa material arsitektur jawa pada bagian fasad bangunan, penerapan analogi layang-layang yang meninggi pada ruangan, penerapan analogi rumah adat jawa pada tatanan lahan dan dan penerapan analogi layang-layang untuk bentuk pola atap keselurahan bangunan diharapakan akan memberikan kesan yang unik pada permainan irama perbedaan ketinggian

Kata kunci: Analogi, Arsitektur, Budaya, Permainan, Tradisional

PENDAHULUAN

Permainan tempo dulu sebenarnya sangat unik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung anak – anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, kecerdasan dan keluasan wawasan. Seiring berkembangnya zaman, permainan tradisional ini beberapa tahun terakhir jarang kita temui karena di anggap "jadul" oleh sebagaian anak muda, sehingga para peminat permainan tradisional ini lebih memilih permainan yang lebih modern seperti game portabel, dan game online yang banyak di jumpai pada setiap smart phone anak muda zaman sekarang. Sehingga permainan tradisional kurang di minati terutama di bagian kota kota besar sekarang, terutama Kota Surabaya.

Semakin banyaknya kemajuan di kota besar dan tingginya keinginan masyarakat akan permainan yang muda, cepat di dapat, dan tidak melelahkan ini lah yang menyebabkan permainan tradisional ini mejadi tidak laku, berbanding terbalik pada desa desa yang masih jauh dari kesan maju yang dimana anak muda masih memainkan tradisional.

Seiring berkembangnya zaman, permainan tradisional ini beberapa tahun terakhir jarang kita temui karena di anggap "jadul" oleh sebagaian anak muda, sehingga para peminat permainan tradisional ini lebih memilih permainan yang lebih modern seperti game portabel, dan game online yang banyak di jumpai pada setiap smart phone anak muda zaman sekarang. Sehingga permainan tradisional kurang di minati terutama di bagian kota kota besar sekarang, terutama Kota Surabaya.

Fenomena ini menarik perhatian Wali Kota Surabaya, dikutip dari news.detik.com (Kamis 11 Mei 2017, 13:42 WIB) "Wali Kota Surabaya Tri Rismaharini menyatakan mendorong pengembangan permainan tradisional anak anak yang saat ini mulai "tenggelam" dengan permainan modern, digalakkan kembali

Dari beberapa alasan di atas Proyek Tugas Akhir ini akan dirancang sebuah pusat permainan tradisional yang dapat membantu pelestarian, dan menjaga kebudayaan permainan tradisional menjadi tetap eksis dan bisa di rasakan oleh semua kalangan tentunya dengan sentuhan desain pada bangunan yang berpadu dengan alat permainan tradisional. Selain itu dengan berdirinya Pusat Permainan Tradisional ini menjadi wisata bermain, dan pengetahuan yang menonjolkan permainan aktif dari berbagai daerah di Indonesia

TINJAUAN PUSTAKA

Arsitektur Budaya

Menurut Eko Budihardjo "Karena terkait erat dengan keinginan kegiatan, dan perilaku manusia, makhluk berbudaya, maka suatu arsitektur semestinya juga sebagai salah satu cerminan budaya. Sehingga secara idealnya, arsitektur Indonesia harus dapat pula mencerminkan budaya Bangsa Indonesia." Ditambahkan olehnya dalam bagian lain tulisannya "Sebagai budaya bangsa dapat mempengaruhi arsitektur, maka arsitektur pun dapat membentuk kebudayaan para pelakunya." Masalah kebudayaan merupakan aspek yang berpengaruh dalam pengembangan arsitektur tradisional. Pola hidup masyarakat pun turut membentuk arsitektur pemukimannya. [1]

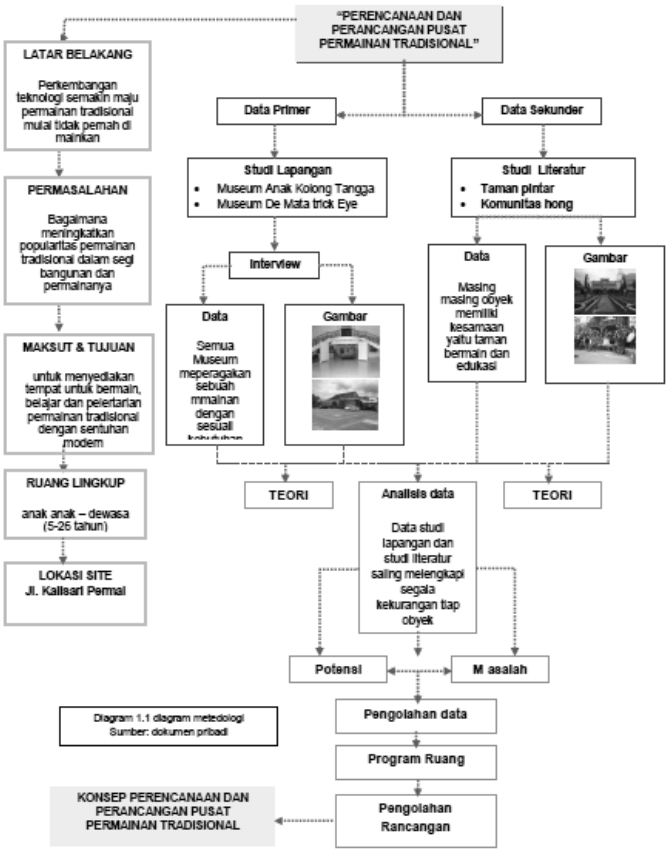
Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa arsitektur adalah bagian yang integral dari pengembangan kebudayaan. Dengan demikian, kebudayaan menjadi salah satu aspek penting dalam wacana arsitektur interior tradisional. Konsep tradisional sendiri merupakan satu istilah yang menekankan aspek kebudayaan sebagai bagian utama dari sebuah lingkungan binaan.

Permainan Tradisioal

Permainan tradisional anak-anak merupakan pangkal budaya dimana peredarannya dilakukan secara lisan, berbentuk tradisional, dan diwariskan secara turun-temurun. Oleh sebab itu, terkadang asal-usul dari permainan tradisional tidak diketahui secara pasti siapa penciptanya dan darimana asalnya, karena penyebarannya yang berupa lisan (James Danandjaja, 1987). [2]

METODE

Jenis metode Penelitian atau kegiatan yang dilakukan pada judul "Pusat Permainan Tradisional Pada Era Modern" adalah jenis penelitian *Deskriptif* tujuannya adalah untuk mendalami atau mengamati dan mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang kondisi masyarakat di Surabaya dan minat warga Surabaya untuk bermain permainan tradisional teruatama pada kalangan anak - anak sampai remaja. Dengan pengumpulan data untuk memberikan gambaran tentang suatu gejala untuk diselesaikan sesuai dengan tujuan yang akan di capai. Data penelitian yang dapat digunakan berdasarkan informasi antara lain



Gambar 1. diagram alur perencanaan dan perancangan
Sumber : dokumen pribadi redaksi

Tahap pertama Menentukan ide judul rancangan yang akan dibuat yaitu Perencanaan dan Perancangan Pusat Permainan Tradisional Di Era Modern, setelah itu di ikuti dengan membuat latar belakang terbentuknya ide rancangan ini. Tahap kedua Melakukan pengumpulan data, data di bagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder yang diperoleh dari studi lapangan dan studi literatur. Tahap ketiga Membuat program ruang yang terdiri dari, aktifitas pemakai dan kebutuhan ruang, jenis ruang, besaran ruang, organisasi ruang, hubungan ruang, dan persyaratan ruang. Tahap keempat Membuat program rancangan yang terdiri dari, fact, issue, goal, performance requirement, partial idea.

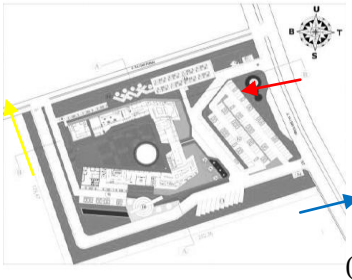
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tatanan Lahan

Tata lahan pada permainan tradisional ini menggunakan konsep terarah yang dimana akan memudahkan para pengunjung.. Konsep Penataan lahan adalah terarah, sehingga pada rancangan ini penataan lahan dan massanya sesuai dengan zoning, sehingga pengunjung dapat semua fasilitas publik yang ada di Pusat Permainan Tradisional ini**.** Selain itu sirkulasi yang akan di gunakan pada pusat permainan tradisional ini akan memaksimalkan RTH sebagai tempat publik. Penerapan konsep analogi layang layang adalah adanya perbedaan elevasi di beberapa sisi lahan yang semakin meninggi.



(a)



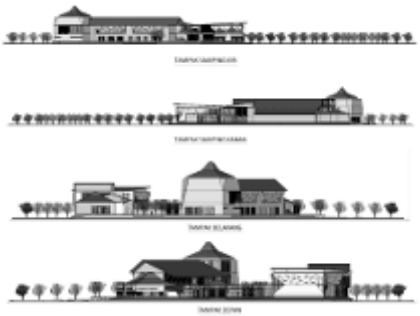
(b)

Gambar 2. a) perspektif mata burung. b) tata lahan
Sumber : dokumen pribadi redaksi

Merah (utara site) merupakan sirkulasi ME, yang digunakan untuk para pengunjung sebagai pintu masuk utama. Biru (selatan site) merupakan sirkulasi SE, yang digunakan untuk para pengunjung sebagai pintu keluar utama. Kuning (barat site) merupakan jalur khusus ambulance dan para pengelola

2. Bentuk

Dengan memacu pada tema awal yaitu aristektur budaya, pemakaian material budaya Jawa dengan memaksimalkan material kayu dan pemakaian dinding bata ekspose yang memberikan aksen budaya pada bangunan ini.



Gambar 3. Tampak keseluruhan bangunan
Sumber : dokumen pribadi redaksi

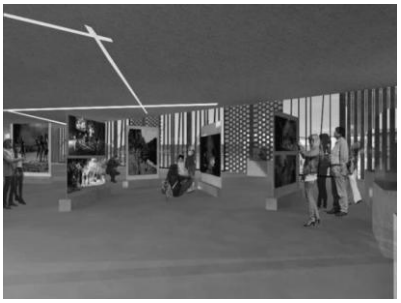
Terlihat pada tampak keseluruhan analogi layangan yang meninggi terlihat dari irama tinggi tiap bangunan yang berbeda, tanpa meninggalkan tema arsitektur budaya itu sendiri. Sehingga penerapannya saling berhubungan massa dengan lingkungan sekitar juga diterapkan dalam bentukannya. Pemilihan atap joglo disesuaikan dengan tipologi bangunan sekitar dan biasanya atap bangunan ini digunakan untuk bangunan publik yang sifatnya ramah dan sederhana. Pada bagian badan bangunan akan diberikan sentuhan modern dengan desain yang minimalis entah itu dari pemilihan warna dan pola di bagian fasad.



Gambar 4. perspektif bentuk
Sumber : dokumen pribadi redaksi

3. Ruang

Dalam ruangan ni akan memakai analogi dari layang yaitu "ceria" yang dimana mendesain ruangan untuk area bermain indor memberikan kesan ceria, dengan pemilihan warna yang cerah, "Ramah Lingkungan" pemakaian material kayu atau dari alam untuk digunakan *furniture* ruangan, "meninggi" yang dimaksut adalah sirkulasi sebagai pemisah untuk area publik dan kegiatan utama.



(a)



(b)

Gambar 5. a) interior audiovisual. b) interior museum dan permainan indor
Sumber : dokumen pribadi redaksi

Dalam ruangan ni akan memakai analogi dari layang yaitu "ceria" yang dimana mendesain ruangan untuk area bermain indor memberikan kesan ceria, dengan pemilihan warna yang cerah, "Ramah Lingkungan" pemakaian material kayu atau dari alam untuk digunakan *furniture* ruangan, "meninggi" yang dimaksut adalah sirkulasi sebagai pemisah untuk area publik dan kegiatan utama.

KESIMPULAN

Perencanaan dan Perancangan Pusat Permainan Tradisional Pada Era Modern ini adalah fasilitas rekreasi yang bersifat edukatif yang berbeda dengan fasilitas-fasilitas yang lainya, disini menekankan nilai analogi pemainan tradisional dan budaya Jawa yang sesuai dengan tujuan utama proyek ini, yaitu membudayakan kembali permainan tradisional kepada masyarakat luas. Diharapkan fasilitas ini tak hanya menjadi tempat rekreasi saja, tapi juga sarana bermain masyarakat Surabaya secara terus menerus, selain itu menjadi daya tarik masyarakat lokal maupun mancanegara.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Budihardjo, Eko. 1997. *Arsitektur dan Kota di Indonesia.* Penerbit Alumni, Bandung
[2] Danandjaya, James. 1987. *Floklore Indonesia.* Gramedia, Jakarta