

Penerapan Tema Ruang Komunikatif pada Bangunan Wahana Edukasi Alat Permainan Anak Era 1960-2000 di Kabupaten Jombang

Aulia Ilmaningrum Faizah¹, Amir Mukmin Rachim², Esty Poedjioetami³

Penulis Pertama¹, Penulis Kedua²

^{1,2,3}Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, Indonesia

Email: ¹auliailmaningrumfaizah@gmail.com

Abstract. Jombang Regency is a regency located in the central part of East Java Province. The area is 1,159.50 km² consisting of 21 sub-districts and 307 villages. The majority of the residents of Jombang Regency embrace Islam with a percentage of 95%. Neo vernacular, which comes from the words neo which means new and vernaculus which means original, is a development of the original architecture of the local community applied in a modern form. The problem is, how to apply neo-vernacular architectural design in the building, how to utilize the limited land, and how to make the building as attractive as possible so that today's children are interested in visiting it. This research method uses descriptive. The descriptive method is used to describe the object being studied extensively and in detail as a support for the design process. The purpose of this research is to preserve Children's Game Tools of the 1960 - 2000 Era in Jombang Regency creatively, maintaining the authenticity of games of the 1960 - 2000 era traditional tools. The final result of planning and designing educational vehicles for children's games is in the form of a design for the development center of children's traditional games. The benefits of the results of this research to local governments can revive culture in the form of traditional children's games.

Keywords: Educational Playground, Jombang Regency, Children's Play Equipment, Neo-Vernacular

Abstrak. Kabupaten Jombang adalah sebuah kabupaten yang terletak di bagian tengah Provinsi Jawa Timur. Luas wilayahnya 1.159,50 km² terdiri dari 21 Kecamatan dan 307 desa. Mayoritas penduduk Kabupaten Jombang yang memeluk agama islam dengan presentase 95 %. Neo vernakular yang berasal dari kata neo yang bermakna baru dan vernaculus yang bermakna asli, merupakan pengembangan arsitektur asli masyarakat setempat yang diterapkan dalam bentuk modern. Permasalahannya adalah, bagaimana menerapkan desain arsitektur neo vernakular di dalam bangunan tersebut, bagaimana memanfaatkan lahan yang terbatas, dan bagaimana membuat bangunan yang semenarik mungkin supaya anak zaman sekarang tertarik mengunjunginya. Metode penelitian ini menggunakan deskriptif. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan objek yang diteliti secara luas dan terperinci sebagai penunjang proses perancangan. Tujuan penelitian ini adalah melestarikan Alat Permainan Anak Era 1960 - 2000 Di Kabupaten Jombang dengan kreatif, menjaga keaslian permainan zaman 1960 - 2000 alat tradisional. Hasil akhir perencanaan dan perancangan wahana edukasi alat permainan anak berupa desain pusat pengembangan permainan tradisional anak. Manfaat dari hasil penelitian ini kepada pemerintah daerah dapat menghidupkan kembali kebudayaan berupa permainan tradisional anak-anak.

Kata Kunci: Wahana Edukasi, Kabupaten Jombang, Alat Permainan Anak

1. Pendahuluan

Tema adalah suatu pola atau gagasan spesifik yang berulang di seluruh desain pada suatu proyek. Adapun tema yang saya ajukan dalam kesempatan ini adalah : Arsitektur Neo Vernakular. Vernakular mempunyai arti yang bersifat menuju masa depan. Vernakular memberikan citra bahwa bangunan itu berorientasi ke masa depan atau bahwa bangunan itu selalu mengikuti perkembangan zaman

dan melupakan masa lalu. (subandi, 2009) Pada tinjauan objek membahas yang berkaitan dengan definisi, Sejarah perkembangan, teori-teori, tinjauan pengguna dan studi preseden pada objek Wahana Edukasi Alat Permainan Anak Era 1960-2000. Wahana Edukasi merupakan tempat yang didirikan oleh kelompok sosial mengoleksi dan menyediakan benda pameran dan program acara untuk membangkitkan pengalaman informal anak. Wahana Edukasi anak biasanya memperbolehkan pengunjung untuk menangani benda-benda yang dikoleksi, sehingga anak bisa bebas melihatnya dan bereksplorasi, menyerap informasi tanpa terlalu terikat dengan aturan atau pendapat orang lain.

Menurut International Council (Anne Razy:1979), Wahana Edukasi dapat diklarifikasikan dalam enam kategori, yaitu:

a. Wahana Edukasi Arkeologi

wahana ini juga mengajak anak untuk mempelajari berbagai fosil dan artefak yang mereka temukan, seperti jejak makhluk hidup yang ada dibawah tanah, misalnya serangga, semut bahkan cacing. Saat meneliti bagian dari artefak dan fosil di bawah mikroskop, mereka akan menemukan suatu jejak makhluk hidup.

b. Wahana Edukasi Seni

Proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman tentang seni dan keterampilan seni serta untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas." [Sumber: Efland, A. D. (1990)]

c. Wahana Edukasi Biografi

Wahana Edukasi (dulu dikenal sebagai PlotPoint Kreatif) melayani pelatihan untuk industri kreatif. Sejak didirikan tahun 2009, hingga saat ini kami telah menamatkan 1500 ++ alumni dari Indonesia dan Malaysia. Kami mengumpulkan praktisi ahli (dalam dan luar negeri) dengan berbagai keahlian untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman mereka. Wahana Edukasi Alat Permainan Anak

d. Wahana Edukasi Sejarah

e. Wahana Edukasi Militer/Perang

Berdasarkan A. C. Parker, Wahana Edukasi adalah sebuah Lembaga yang dengan aktif menjelaskan manusia dan juga alam. Banyak fungsinya sebagai berikut:

- a. Pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya
- b. Dokumentasi dan penelitian ilmiah
- c. Konservasi dan preservasi
- d. Penyebaran dan perataan ilmu untuk umum
- e. Pengenalan dan penghayatan kesenian
- f. Visualisasi warisan alam dan budaya
- g. Cerminan pertumbuhan peradaban umat manusia
- h. Pembangkit rasa bersyukur dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Keberadaan museum sebagai sebuah bangunan atau Lembaga di Tengah Masyarakat tentunya memiliki suatu manfaat yang hadir agar dapat dirasakan oleh banyak orang. Menurut (Suratmin, 2000) beberapa manfaat dari kunjungan museum sebagai berikut:

a. Edukatif

Keuntungan pertama tampaknya sangat dominan bagi pengunjung museum yang sadar. Dengan mengunjungi museum, anda dapat belajar dan memperluas pengetahuan anda, terutama dengan koleksi Wahana Edukasi. Pengunjung dapat belajar tentang perkembangan peradaban dan perkembangan terkini peradaban di keramaian local melalui koleksi museum. Ilmu-imu yang menarik dalam koleksi museum antara lain Sejarah, arkeologi, sosiologi, politik, biologi, dan disiplin ilmu lain yang juga termasuk Wahana Edukasi.

b. Inovatif

Ketika mengunjungi Wahana Edukasi, seseorang menemukan ide baru dan menciptakan karya baru. Peneliti tidak segan-segan mengunjungi Wahana Edukasi tertentu, karena koleksi Wahana Edukasi menjadi sorotan.

c. Rekreatif

d. Dengan mengunjungi Wahana Edukasi, Masyarakat juga dapat bersantai, bersantai dan melepaskan diri dari hiruk pikuk kehidupan sehari-hari. Wisatawan asing dari Wahana Edukasi ini menjadikan

tujuan wisata dan rekreasi mereka. Museum bisa menjadi tempat bersantai sambil melihat-lihat benda-benda negara yang anda kunjungi.

e. **Imajinatif**

Keunggulan ini telah dibuktikan oleh para artis. Misalnya, seorang pelukis dapat membuat salah satu koleksi Wahana Edukasi. Dengan mengunjungi Wahana Edukasi, seniman dapat memikirkan bagaimana menggunakan imajinasi mereka untuk menciptakan karya seni.

Kegiatan pelayanan Wahana Edukasi kepada pengunjung museum meliputi kegiatan pameran tetap dan temporer, bimbingan dan pemanduan keliling Wahana Edukasi, ceramah, bimbingan karya tulis, pemutaran film dan slide, dan Wahana Edukasi keliling (Atmojo, 1995). Menurut Sutaarga, 1989/1990 kegiatan dalam museum secara garis besar meliputi : Pengumpulan koleksi, kegiatan ini antara lain jual beli koleksi, peminjaman koleksi, pembuatan film documenter, dan kegiatan lainnya; Penyimpanan dan pengelolaan koleksi, kegiatan ini antara lain penampungan, penyimpanan, penelitian, dan penggandaan (reproduksi); Preservasi, kegiatan ini antara lain meliputi : Reproduksi, sebagai dimana koleksi untuk menyelamatkan koleksi aslinya. Penyimpanan, untuk menyelamatkan koleksi asli dari factor merugikan

2. Metodologi

Dalam pembahasan metode desain dalam rancangan ini merujuk pada metode perancangan AIA: Tahap Konseptual dan Tahap Desain. Dan dalam proses desain tersebut mengacu pada Langkah linier, Dimana proses linier juga diterapkan pada perancangan Bahai'I Temples oleh Louis Bourgeois yaitu dengan mengawali tahapan analisis bentuk, tetapi untuk memulai dengan menemukan subjek lainnya yang dihasilkan dari tapak. Proses atau tahapan desain dalam rancangan ini dimulai dengan tahapan analisis fungsi, bentuk, tapak dan analisis lanjutan. Pengumpulan data dapat menunjang terhadap permasalahan yang ada. Pengumpulan data terbagi menjadi data primer dan data sekunder. Data primer merupakan sumber data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli. Data sekunder merupakan sumber data yang Data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara.

2.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat menunjang terhadap permasalahan yang ada. Pengumpulan data terbagi menjadi data primer dan data sekunder. Data primer merupakan sumber data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli.

a. **Obervasi Lapangan**

Melakukan pengamatan pada objek sasaran, dengan menganalisa terhadap kondisi lapangan hingga mengukur skala pembanding. Dari segi karakter lingkungan dan data tapak. Data yang didapat yaitu datadimensi tapak, Data eksisting, dan lain-lain.

b. **Dokumentasi**

Memperoleh data yang valid pada kondisi lapangan, mengambil gambar yang jelas dan menyajikan data tersebut lebih komunikatif, berupa : foto kondisi lapangan ; view, batasan, vegetasi.

Data sekunder merupakan sumber data yang Data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara. Mengumpulkan data dari berbagai referensi buku (Al-Qur'an, Poetic of Architecture, dan Kiat Praktis Jual Beli Properti), karya ilmiah (Skripsi arsitektur, jurnal, dan lain-lain), media online. Rencana Peraturan Daerah Pengambilan data peraturan daerah dilakukan melalui media online Berupa : rencana tata ruang wilayah Kota Surabaya tahun 2010-2015.

2.2. Analisis Perancangan

Tahapan analisis merupakan tahapan selanjutnya dari tahapan pengumpulan data, untuk menghasilkan beberapa solusi sebagai acuan tahapan selanjutnya.

a. **Analisis Ruang**

Pada analisis ruang diperlukan mengetahui besaran, jumlah dan fungsi ruang yang akan dibutuhkan. Proses analisis ruang dilihat dari perilaku konsumen dan juga sistem sirkulasi mall yang mengarahkan alur konsumen.

b. **Analisis Fungsi**

Penjabaran atas fungsi yang akan terdapat pada kegiatan didalam maupun luar bangunan. Analisis fungsi terdiri dari : Fungsi primer (sesuatu atau kegiatan yang utama dan harus ada); Fungsi sekunder : sesuatu atau kegiatan yang tidak harus ada untuk menunjang fungsi primer ; Fungsi servis: sesuatu atau kegiatan yang menunjang fungsi primer dan sekunder.

- c. Analisis Pengguna
- d. Analisis Ruang
- e. Analisis Tapak

Analisis tapak merupakan analisis dimana lokasi lahan rancangan akan dibangun. Analisis tapak akan menghasilkan solusi untuk menjadi acuan pada tahapan selanjutnya dan pada analisis tapak akan menghasilkan zoning sebagai zona untuk memuat blok plan yang dihasilkan oleh analisis sebelumnya. Tahap analisis tapak berupa : tata guna lahan dan penzonangan, Tentunya dengan memuat prinsip semantik, pengaruh eksternal, skala dan keterkaitan antar bagian.

- f. Analisis Bentuk

Pada analisis bentuk, blok plan yang sudah didapat dan disesuaikan pada analisis tapak akan mengalami proses transformasi dengan ide patung Sura dan Baya sebagai kombinasi bentuk untuk menghadirkan suatu makna yang akan disampaikan pada hasil akhir bentuk nantinya.

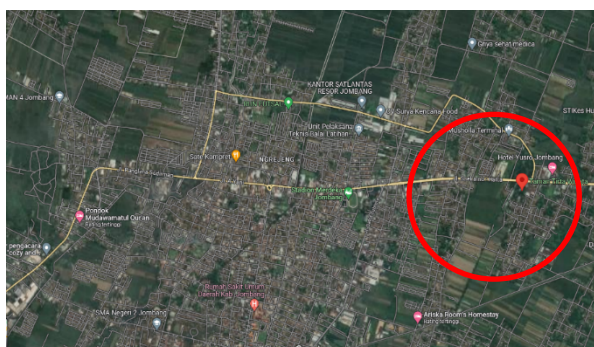
3. Hasil & Pembahasan

3.1. Letak Geografis

Tapak Perencanaan dan Perancangan Wahana Edukasi Permainan Anak berlokasi di Jalan Soekarno - Hatta No.15, Kec. Peterongan, Kabupaten Jombang, Jawa Timur. Tapak merupakan tanah kosong milik PEMDA Jombang. Pemilihan tapak dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa hal, yaitu: Lokasi tapak berada di pinggir jalan provinsi yaitu jalan yang menghubungkan antar ibu kota kabupaten/kota, dan jalan strategi provinsi; Tapak berlokasi tidak jauh dari pusat ibu kota Kabupaten Jombang, kurang lebih 10 menit waktu yang dibutuhkan untuk mencapai tapak dari pusat ibu kota Kabupaten Jombang; Dekat dengan perumahan, sekolah, toko, dan rumah makan serta kondisi jalan aspal baik dan jalan cukup lebar.

Luas tapak eksisting secara keseluruhan adalah kurang lebih 6,3 ha. Setelah dilakukan analisa lahan yang memiliki tanah datar dan tanah berkontur dan dan penarikan asumsi berkaitan luas lahan yang fungsional dengan objek perancangan wahana edukasi alat permainan anak maka penulis mengurangi luas tapak menjadi 2,0 ha, dengan berfokus pada penggunaan lahan datar.

Data tapak: Luas Tapak Terpilih: 27.000 m² / 2.7 ha; Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 70% Koefisien Lantai Bangunan (KLB) : 1 ; Garis Sempadan Bangunan (GSB) : 5 m ; Ketinggian Maksimal: 2 Lantai. Batas Tapak : Sebelah Utara : Jalan Raya; Sebelah Selatan : Lahan Kosong; Sebelah Timur : Taman Tirta Wisata ; Sebelah Barat : Masjid Sabilul Muttaqin Kepuh Kembang



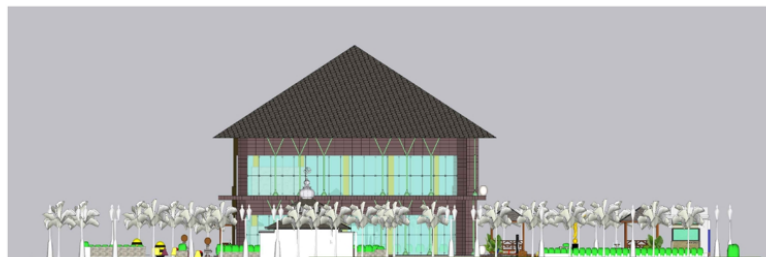
**Gambar 1. Tapak yang dimaksud Jl. Nasional 15
(Sumber : Google Earth tahun 2024)**



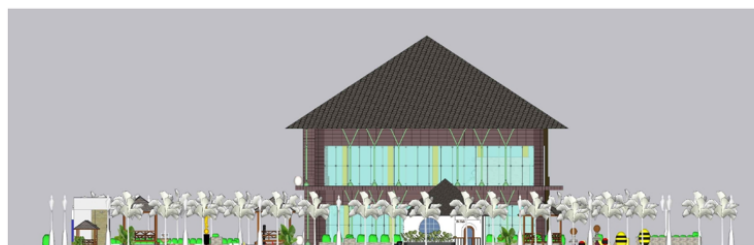
TAMPAK SITE DEPAN
skala 1 : 750



TAMPAK SITE BELAKANG
skala 1 : 750



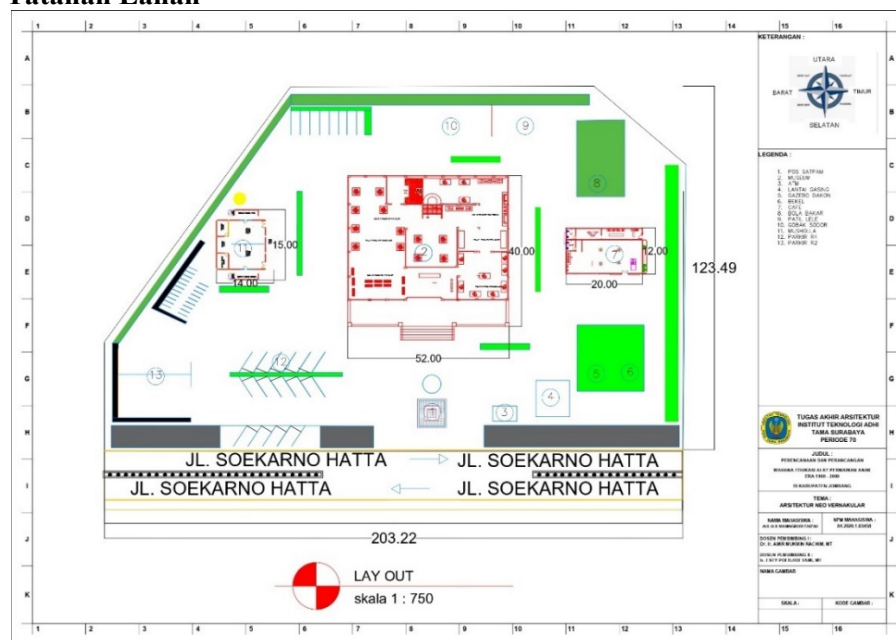
TAMPAK SITE KANAN
skala 1 : 750



TAMPAK SITE KIRI
skala 1 : 750

Gambar 2. Tampak Site

3.2. Desain Tatahan Lahan



Gambar 3. Layout Plan

Konsep Tatahan Lahan yang digunakan adalah linier, yaitu konfigurasi massa bangunan dan ruang secara linier (menerus). Tatahan lahan kurva linier dalam konteks perencanaan atau pemanfaatan lahan merujuk pada suatu pola atau hubungan yang menggambarkan distribusi atau penggunaan lahan yang terorganisir dan teratur, di mana perubahan dalam penggunaan atau pemanfaatan lahan mengikuti pola yang linier (lurus) atau konsisten.

3.3. Desain Bentuk

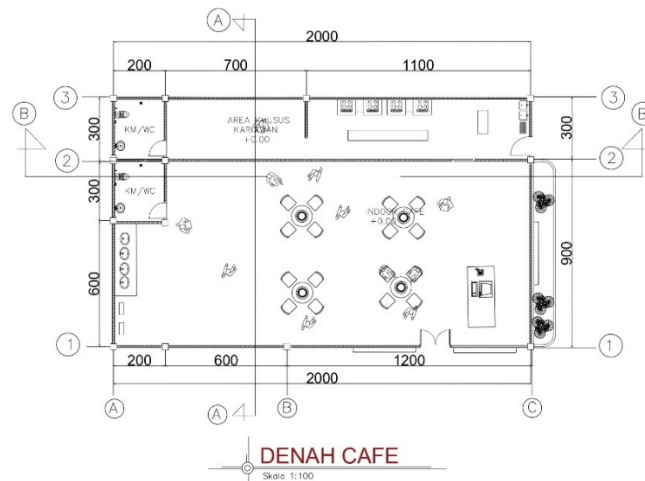
Musholla: Bentuk bangunan musholla merupakan bentuk adaptasi dari musholla khas Nusantara yang identik dengan atap tumpang yang bersusun semakin keatas semakin mengecil. Museum: Bentuk bangunan museum mengadaptasi dari bangunan disekitarnya yang menggunakan atap limasan. Tampilan fasad bangunan diberikan secondary skin berupa cutting acp motif batik Kabupaten Jombang yang kemudian dipadukan dengan ornament yang bercorak Islami. Café: Bentuk bangunan cafe mengadaptasi dari bentuk bangunan kantin dimana difungsikan untuk tempat makan. Bentuk cafe yang menggunakan atap limasan.



Gambar 4. Tampak Bangunan Utama

3.4. Desain Ruang

Ruang Musholla: Konsep ruang responsive pada bangunan musholla dipilih untuk dapat memaksimalkan potensi-potensi alam ke dalam ruang bangunan. Penggunaan bukaan-bukaan pada setiap sisi bangunan serta penggunaan skylight pada tampilan fasad memberikan pencahayaan dan penghawaan alami bagi ruangan. Penataan ruang diselaraskan dengan kebutuhan serta pemanfaatan potensi alam. Ruang Museum: Ruang responsive pada bangunan museum diaplikasikan dengan penggunaan bukaan-bukaan pada setiap ruang dan secondary skin pada tampilan fasad bangunan. Ruang Café: Ruang responsive pada bangunan cafe diaplikasikan dengan penggunaan batu bata yang disusun sesuai dengan modul sehingga udara dapat masuk ke area cafe. Ruang cafe tidak seluruhnya tertutup dengan dinding pasif, terdapat penggunaan partisi kaca untuk mendapatkan pencahayaan alami.



Gambar 5. Ruang Cafe

Sains bangunan mengambil dari wahana edukasi maka untuk Sistem Pencahayaan Alami yang mengarah ke museum cukup untuk memanfaatkan cahaya alami secara maksimal dan penghawaan alam juga cukup karena ada pembukaan dari rangka atap sebagai jalur untuk melalui penghawaan alam dalam bangunan.



Gambar 6. Sains Arsitektur

4. Kesimpulan

Museum adalah Lembaga dan tempat yang diperuntukan bagi masyarakat. Museum memiliki fungsi sebagai tempat pelestarian dimana museum mempunyai kegiatan mengumpulkan, melakukan perawatan, mengamankan, sebagai media penelitian dan hiburan terhadap warisan budaya. Museum

memiliki manfaat sebagai wadah rekreatif, edukatif, imajinatif, dan inovatif. Museum harus benar-benar aktif dalam membangun moral masyarakat, identitas masyarakat, dan kesadaran akan pentingnya kehadiran museum itu sendiri di tengah masyarakat. Berkaitan dengan perencanaan dan perancangan ini akan direncanakan dan dirancang sebuah museum budaya (sejarah dan seni), dimana pada museum budaya (sejarah dan seni) ini menghadirkan kegiatan yang bergerak pada aktifitas rekreatif dan edukatif dengan sentuhan budaya lokal. Agar masyarakat umum dapat memperoleh wawasan budaya daerah dalam perancangan ini berkaitan dengan budaya daerah di Kabupaten Jombang serta memperoleh hiburan yang memiliki nilai yang mengedukasi di dalamnya.

Dari hasil penelitian ini maka disarankan bahwa, dalam perencanaan dan perancangan wahana edukasi alat permainan anak dengan pendekatan arsitektur neo vernakular di Kabupaten Jombang ini. Museum memiliki fungsi sebagai tempat pelestarian dimana museum mempunyai kegiatan mengumpulkan, melakukan perawatan, pengamanan dari hasil penelitian ini, terhadap warisan budaya.

Referensi

- (KBBI), K. B. 2021. Kamus versi online/daring (dalam jaringan). Retrieved from Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI, Jakarta
- Dody Purnomo, Agus, N. L. 2021. Implementasi Adaptive Reuse Pada Interior De Tjolomadoe. Sena, 140-144, Jakarta.
- Neufert, Ernst, 2001, Neufert data arsitek, PT. Gelora Aksara Pratama, Jakarta, Indonesia.
- Agus Dody Purnomo, N. L. 2021. Implementasi Adaptive Reuse Pada Interior De Tjolomadoe. Senada, 139.
- Nurul, Annisa, Lazmi, I. 2021. Elemen Arsitektur Pada Bangunan Bekas Industri Pabrik Gula Colomadu, Karanganyar, Jawa Tengah, Indonesia.
- Salma, 2021, Penelitian deskriptif pengertian, Kriteria, Metode, dan Contoh. Retrieved from deepublish
- Salmaa, 2021, Penelitian Deskriptif: Pengertian, Kriteria, Metode, dan Contoh. Retrieved from deepublish,
- Daniswari Dini, 2022, Taman Flora Bratang Surabaya, Kompas, Surabaya, Indonesia.
- Handi Sri Lestari, 2024, Taman Edukasi Banana Park Surabaya, Surya.co.id, Surabaya, Indonesia.
- Roisatin Fatma Nadhiroh, 2023, Taman Prestasi Surabaya, IDN Times, Surabaya, Indonesia.
- Tria Ludvia Fitriani, 2024, Taman Kebun Binatang Surabaya, Media Blitar.com, Surabaya.